

Das meistverkaufte PC-Spiele-Magazin

Games CD-ROM & Mag

DM 9,90
mit CD-ROM

Die
Nr.1
DAS MEISTGEKAUFTE PC-SPIELE-MAGAZIN

Großer Testbericht

Bitmap Brothers'
Frontalangriff auf
Command & Conquer

Neu von Blizzard

Diablo

Action in der Unterwelt Seite 38

Sollten Sie hier keine CD
verfinden, so wenden Sie sich bitte
an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie
diese bitte an:

Computer Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

COVER-CD-ROM

REPORTAGE

Die E3 in Los Angeles

MegaRace 2

Rennspiel im Future-Look

Zork: Nemesis

Das 360°-Adventure

Afterlife

Strategie von LucasArts

Shattered Steel

Roboterschlacht in 3D

Total Mania

Söldner-Action von Domark

486 • MAUS • CD-ROM • 4 MB RAM



Im Heft: Anleitungen zu allen Demos!

*Ich hab' zwar keine
Freunde. Aber die schwören
auf White Label.*



Jetzt auf White Label:

Star Trek Judgment Rites und
Nascar Racing für magerer

29,95*

Kyrandia 3 und Creature
Shock für noch magerere

24,95*

* Unverbindliche Preisempfehlung.

WATTS

Man muß nicht Rainer Rosshirt heißen, um zu wissen, was unseren Lesern seit längerem auf den Nägeln brennt. Wir spielen jetzt allerdings nicht auf das Petra Maureröder-Poster an, das einige von Ihnen immer wieder fordern, sondern auf ein Thema, das unserer Meinung nach weitaus interessanter ist: die überhöhten Hardware-Anforderungen, die von modernen Spielen mittlerweile gestellt werden. Wir müssen zugeben, daß dieses Problem in der PC Games bis jetzt eher stiefmütterlich behandelt wurde. Wenn Spiele in der Vergangenheit von der Norm abweichen und beispielsweise nur auf unbezahlbar teuren Megahertz-Monstern lauffähig waren, beließen wir es bei einer entsprechend kritischen Bemerkung im Testbericht. So leicht wollen wir es den Herstellern von nun an nicht mehr machen. Wenn Sie den Test von Virtua Fighter PC (ab Seite 140) aufschlagen, werden Sie feststellen, daß wir dieses Spiel auf mehreren, verschieden konfigurierten Rechnern getestet und ausgemessen haben, und die Ergebnisse dieses Vergleichs auf einer neu überarbeiteten Specs & Tecs-Seite zusammenstellen. Für Sie bedeutet das in Zukunft, daß Sie bei Programmen, deren Spielspaß stark vom eingesetzten PC abhängt, sofort wissen, ob es für Ihr Computersystem tauglich ist oder nicht. Wir hoffen, Ihnen damit ein weiteres Stück entgegenzukommen. Doch nun zum nächsten aktuellen Thema: Wir erklären vor einem Monat an dieser Stelle, warum wir auch in Zukunft am 100%-System festhalten wollen. Die Resonanz darauf war wirklich umwerfend. Mehrere hundert E-Mails und Briefe er-

reichten uns und über 90 Prozent aller Schreiber bestätigten unsere Meinung. Um alle anderen Leser zu beruhigen, die immer noch besorgt sind, in der PC Games irgendwann Sonnen, Monde oder Sterne statt konkreten Zahlen vorzufinden, sprechen wir es erneut ganz klar aus: etwas derart Bewährtes wie das Prozentwertungs-System werfen wir nicht einfach über den Haufen. Darauf können Sie sich verlassen! Worauf Sie sich natürlich auch verlassen können, sind die Programmbewertungen, die wir in der vorliegenden Ausgabe vergeben haben. Echte Highlights waren diesmal eigentlich nur das Beat 'em Up Virtua Fighter PC von SEGA sowie das Grafikadventure Normality von Gremlin. Anhand dieser beiden Titel läßt sich wohl auch beispielhaft erklären, nach welchen Kriterien wir entscheiden, welchem Spiel wir einen erweiterten Specs&Tecs-Kasten spendieren und welchem nicht. Normality ist zwar genau wie Virtua Fighter ein Spiel, das auf einem Pentium 100 deutlich mehr Spaß macht als etwa auf einem 486/66. Der Grund, warum Normality diesem erweiterten Hardware-Test trotzdem nicht unterzogen wurde, ist zum einen, daß der Spielspaß eines Adventures weitaus weniger von der Grafikgeschwindigkeit abhängt als der eines Actionspiels. Zum anderen mußten wir auch feststellen, daß dieses Programm auf 486ern grundsätzlich nur im VGA-Modus gespielt werden sollte - da gab es nicht viel zu messen. Wie immer würden wir uns über jegliche Art der Resonanz auf diese Neueinführung freuen.

Ihre PC Games Redaktion



INHALT

RUBRIKEN

Bewertungssystem	110
Charts	108
Coming Soon 1996	112
Coming Up!	178
Coupons	T&T-Teil
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114

News	8
Postscript	67
Support	72
What's Up?	3

PREVIEWS

Alien Incident	50
Crusader: No Regret	44
Olympic Games	52
Orion Burger	48

SPECIAL

Action im Dungeon: Diablo	38
Interview: Todd Templeman	168

Virtua Fighter PC

Virtua Fighter ist ein Phänomen. Ob in der Spielhalle, auf der Konsole oder jetzt endlich auch auf dem PC, dieses Spiel läßt die Konkurrenz vor Ehrfurcht erstarren. Eine fast schon unglaubliche Optik und eine phänomenale (für den PC geradezu revolutionäre) Spielbarkeit machen es zu einem sicheren Hit. In unserem fünfseitigen Testbericht haben wir uns aber auch den Schattenseiten von Virtua Fighter PC zugewandt, denn die flüssigen Animationen schlagen sich natürlich in der Mindestkonfiguration nieder - und zwar nicht zu knapp! Ob Virtua Fighter PC für Ihr System das Richtige ist, lesen Sie ab Seite 140.

140



Künstliche Lebensformen: Creatures	26
Tagebuch: Hattrick WINS	166
Zu Gast bei Core Design: Tomb Raider	32

REVIEWS

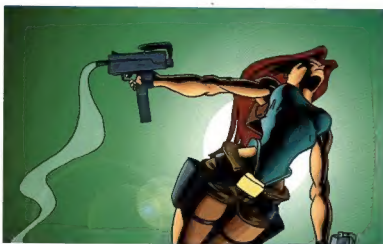
Battle Arena Toshinden	118
Deathkeep	154
Elisabeth I.	124
F1 Manager 96	116
Firefight	150
Flight	128
Majestic	120
Martini Racing	159
Missionforce: Cyberstorm	132
Normality	146
Offensive	136
Onside Soccer	122
Pray for Death	130
Space Dude	156
Starfighter 3000	138
Total Mania	158
Turbo Blackjack	159
Virtua Fighter PC	140
Witchaven 2	162
Wizardry Gold	152
World Rally Fever	160
Z	57

ONLINE

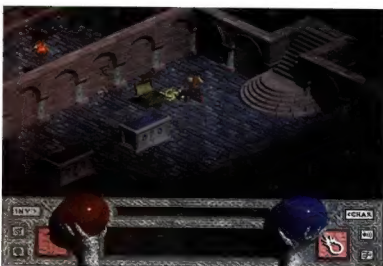
PC Games Online	170
Verhaltensregeln im Internet	172

COMPETITION

Software 2000: F1 Manager 96	176
------------------------------	-----



32 Core Design will jetzt den Sprung ins Oberhaus schaffen. Nachdem die Engländer mit Thunderhawk 2 die Feuertaufe erfolgreich bestanden haben, gehen Sie mit Tomb Raider in die Offensive. Ob Alone in the Dark und Ecstatica nun um ihre Vormachtstellung fürchten müssen, erfahren Sie in unserem Special ab Seite 32.



38 Momentan bringt man mit Blizzard sofort WarCraft 2 in Verbindung. Das amerikanische Softwarehaus möchte sich aber nicht auf ein bestimmtes Genre festlegen lassen und schlägt mit Diablo nun eine andere Richtung ein. Mehr über das sogenannte Action-Adventure (inklusive der wichtigsten Zaubereien) finden Sie ab Seite 38.



146 Gremlin ist immer für eine Überraschung gut. Die Jungs aus Sheffield bringen mit Normality frischen Wind in das Adventure-Genre. Ausgestattet mit einer durchdachten Story und einer - bislang in einem Adventure noch nie verwendeten - 3D-Engine hebt sich Normality wohltuend vom Gros der Spiele ab. Den Testbericht finden Sie ab Seite 146.

WARCRAFT

BEYOND THE II DARK PORTAL



BLIZZARD
ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>

Die Allianz von Lordaeron siegt,
doch der dämonische Ner'zhul
errichtet das Dunkle Portal wieder
und entwendet ein magisches
Buch von ungeheurer Zauberkraft.
Damit kann er bald Azeroth und
viele weitere Länder erobern.
Um dieses Unheil abzuwenden,
müssen die Menschen zum ersten
Mal überhaupt in die sumpfige
Welt der Orcs eindringen –
jenseits des Dunklen Portals ...

BENÖTIGT VOLLVERSION VON WARCRAFT II

EXPANSION SET

„Einfach das derzeit
beste Echtzeit-Strategiespiel,
jetzt mit Nachschlag.“

Frank Heukemes, PowerPlay 7/96



„(...) bei den Mission-CDs hat Blizzard
die Nase vorn.“

Jörg Langer, PC Player 7/96

„Tor des Monats (...) so
erfrischend kann eine Mission-
Disk aussehen.“

Petra Maueröder, PC Games 7/96



Fernsehen



Premiere

Freitag, 12. Juli
14.00 Uhr

Reboot

2. Staffel der Kinderserie über Grundbegriffe des Computers
10 Folgen, i.g.l. von montags - freitags

Bayerisches Fernsehen

Freitag, 12. Juli
16.30 Uhr

Telekolleg
TK goes Online

3sat

Samstag, 13. Juli
14.00 Uhr

„Neues...der Anwenderkurs“
Wiederholung Folge 1
„Office 95 - Netzwerkinstallation, Einstieg, Mailing“

Bayerisches Fernsehen

Sonntag, 14. Juli
12.45 Uhr

Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

3sat

Montag, 15. Juli
21.30 Uhr

„HITEC“
Das Technikmagazin

3sat

Mittwoch, 17. Juli
15.30 Uhr

Modern Times
Wissenschaftsmagazin

Bayerisches Fernsehen

Sonntag, 4. August
13.45 Uhr

TM, Das BR-Technikmagazin

3sat

Montag, 5. August
21.30 Uhr

„Neues...das Computermagazin“

Bayerisches Fernsehen
Dienstag, 6. August
16.15 Uhr

Computer-Treff

Bayerisches Fernsehen
Mittwoch, 7. August
20.15 Uhr

Forscher-Fakten
Visionen
Das BR-Wissenschaftsmagazin

3sat

Samstag, 10. August
14.00 Uhr

„Neues...der Anwenderkurs“
neue Folgen '96:
Wiederholung Folge 2
„Office 95 - Komponenten, Shortcut-Leiste, gemeinsame Werkzeuge, Datenaustausch“

Bayerisches Fernsehen

Sonntag, 11. August
13.30 Uhr

Clip & Claro
Das Jugend- und Technikmagazin

3sat

Montag, 12. August
21.30 Uhr

„HITEC“
Das Technikmagazin

3sat

Samstag, 17. August
14.00 Uhr

„Neues...der Anwenderkurs“
neue Folgen '96:
Wiederholung Folge 3
„Office 95 im Netz, Dateien verschicken, Gruppenterminplanung mit Schedule +

Faxen unter
Windows '95“

ARD

Sonntag, 18. August
17.00 Uhr

ARD-Ratgeber:
Technik
(Wh. 4.20 Uhr)

3sat

Montag, 19. August
21.30 Uhr

„Neues...die Computershow“

3sat

Samstag, 24. August
14.00 Uhr

„Neues...der Anwenderkurs“
neue Folgen '96:
Wiederholung Folge 4

3sat

Montag, 26. August
21.30 Uhr

„HITEC“
Das Technikmagazin

3sat

Samstag, 31. August
14.00 Uhr

„Neues...der Anwenderkurs“
neue Folgen '96:
Folge 5

Änderungen vorbehalten.

Hörfunk



Radio Hamburg

montags
17.00 Uhr
„Chipstrich“

Radio Juninwelle

montags
17.00 Uhr
„Computer-Ecke“

Info-Radio (Gemeinschaftsprogramm SFB und ORB)

mittwochs
15.40 Uhr
High-Tech

NDR 2

mittwochs
19.05 Uhr
Club Online
mit einzelnen Beiträgen aus der Computer online

SDR 3

donnerstags
18.00 Uhr
Point - Computer-Spiel-Tip

Deutschlandfunk

samstags
16.30 Uhr
„Forschung aktuell“
speziell mit Themen zu Computer und Kommunikation

WDR 5

samstags
10.45 - 11.00 Uhr
„Radio 5 am Vormittag“
Ratgeber: Computer

Änderungen vorbehalten.

Ruhrwelle

Samstag, 3. August
10.15 Uhr

Computer Corner
Homepage-Erstellung leichtgemacht

Radio Düsseldorf

Montag, 5. August
17.00 Uhr

„Bit für Bit“

Deutsche Welle Radio

Montag, 12. August
11.35 Uhr

Podium

Regelmäßige Hörfunk-Sendungen:

Bayern 2

zweimal monatlich montags
16.30 bis 17.00 Uhr

„Fatal Digital“
das regelmäßige Computer-Magazin beim Jugendprogramm „Zündfunk“

Radio ffn

montags
14.40 Uhr

„Der kleine Computer“
gibt hilfreiche Tipps für PC-Anwender

Hotlines

Hersteller / Vertrieb	Telefon?	Wann?
Acclaim	(02 11) 5 23 32 22	24h
Ascon	(0 52 41) 96 69 33	Mo - Fr: 1400-1700
Attic	(0 74 31) 5 43 23	Mo - Fr: 0800-1800
Blue Byte	(02 08) 4 50 88 88	Mo - Fr: 1500-1900
Bomica	(0 61 07) 94 51 45	Mo - Fr: 1500-1800
Electronic Arts	(0 52 41) 2 60 24	Mo, Mi, Fr: 1400-1700
Gametek	(01 80) 5 30 45 25	24h/Tag
Greenwood	(02 34) 9 32 05 55	Mo - Fr: 1500-1800
Ilkorian Software	(02 41) 47 01 50	Mo, Do, Fr: 1530-1830
Infogrames	(02 21) 4 54 31 07	Mo - Fr: 1500-1800
Max Design	(00 43) 3 68 72 41 47	Mo - Fr: 1500-1800
Mindscape	(02 08) 9 92 41 14	Mo, Mi, Fr: 1500-1800
Nesio	(00 43) 16 07 40 80	Mo - Fr: 1500-1800
Sega	(0 40) 2 27 09 61	Mo - Fr: 1000-1800
Sierra	(0 61 03) 99 44 40	24h/Tag
Softgold	(02 31) 96 51 11	Mo, Mi, Fr: 1600-1800
Software 2000	(0 52 41) 98 60 10	Mo - Fr: 1100-1300
Red Balloon	(0 52 41) 80 70 80	Mo - Fr: 1100-1300
Viacom New Media	(01 30) 82 01 15	Mo - Fr: 0900-1700
Virgin	(0 40) 39 11 13	Mo - Do: 1400-1800
Warner Interactive	(0 40) 27 85 53 06	Di, Mi, Do: 1500-1800

PC Games CD-ROM

Zak McKracken für DM 19,80

Auf der Ausgabe 8/96 der PC Games CD-ROM befindet sich das Adventure Zak McKracken. Mit diesem Spiel konnte LucasArts seine ersten großen Erfolge feiern, zeichnet es sich doch durch eine abgedrehte Story und extrem logische Puzzles aus. Viele Stunden Spielspaß sind also garantiert.



Auf der Suche nach den Außerirdischen: Zak McKracken im Labor.



Einmal um die Welt. Zak treibt es auch auf den afrikanischen Kontinent.



MEDIUM

Your way to flavor.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Gerüchte & News aus Amerika

Markus Krichel schreibt über den Designer-Exodus



Nachdem wir in der letzten Ausgabe bereits von Chris Roberts' plötzlichem Ausscheiden bei Origin Systems berichteten, verläßt nun mit Warren Spector ein weiterer Top-Designer das texanische Softwarehaus und beginnt seine neue Tätigkeit als neuer Boss bei Looking Glass Technologies. Weitere Einzelheiten über seine Zukunftspläne erfahren Sie in einem ausführlichen Interview in der nächsten Ausgabe. Doch damit nicht genug. Ein paar Stunden vor Redaktionsschluß erreichte uns ein neuer Schocker: Sid Meier und Brian Reynolds verlassen MicroProse, um ihr eigenes Unternehmen zu gründen. Reynolds, der den meisten als Co-Designer von Civilization bekannt sein dürfte, war von MicroProse gewissermaßen als Thronfolger für Meiers eventuellen Abgang vorgesehen. Während Origin den Verlust zweier Top-Designer relativ unbeschadet überstehen dürfte, sieht es bei MicroProse etwas anders aus. Gerüchten zufolge hat das Mutterunternehmen - Spectrum Holobyte - bereits die Schließung der MicroProse-Büros in Baltimore veranlaßt und wird den Rest des Unternehmens in den Hauptsitz nach Alameda (Kalifornien) verlegen. Hinzu kommt, daß vor ein paar Monaten praktisch alle Flight-Sim-Spezialisten zu Origin wechselten, um an der neuen Jane's Flugsim-Reihe zu arbeiten. Hier zeichnet sich ein klarer Trend ab. Computerspiel-Designer sind nicht mehr die aufopferungsvollen Arbeiter, die mit dem Schlafsack ins Büro kommen und 20-Stunden-Tage ohne Murren hinnehmen. Gespräche mit Spitzenkräften der Industrie während der E3 bestätigten diese Vermutung. Besonders gefährdet sind die großen Firmen, bei denen die Designer den persönlichen Touch zur Geschäftsleitung verloren haben.

Elk Moon Murder

Activisions Elchmond will Genre revolutionieren

Activision will nach seinen Erfolgen mit MechWarrior und den Zork-Produkten den Anschluß an die Elite schaffen. Elk Moon Murders sieht den Spieler als Detektiv auf der Suche nach den Mördern der Indianerin Anna Elk Moon. Labortests, Indizienbeweise und Fotos helfen angedungenen Profi-Schnüfflern auf die richtige Fährte. Ebenfalls in Arbeit ist eine Zusatzdiskette für MechWarrior mit dem Titel MechWarrior: Mercenaries sowie MechWarrior 2 - 3D, Pitfall 3D und Interstate 76.

Elk Moon Murder versucht, mit brillanten Videossequenzen und hoher Spielbarkeit dem „interaktiven Spielfilm“ einen besseren Ruf zu verschaffen.



Zeddass

Anime Alarm! Finger weg!

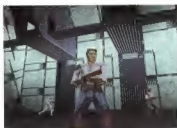


Wer sich mit Anime, den japanischen Zeichentrickfilmen für Er- oder Heranwachsende, auskennt, weiß, daß es dort von Dämonen,

Vampiren, spärlich bekleideten Jungfrauen und wortkargen Helden nur so wimmelt. Ein erster Blick auf die Verpackung von Zeddass: Servants of Sheol läßt vermuten, daß es sich hierbei um die Spielumsetzung einer solchen Anime-Story handelt, was sicher jeden echten Fan dazu bewegen würde, seinen sauer verdienten Hunderter zu investieren. Tun Sie's nicht, denn hinter Zeddass verbirgt sich nichts weiter als ein stümperhaftes Mächtegern-Adventure mit dem Fun-Faktor eines Zahnarzbesuchs. Die Täter hören auf den Namen Caravan Software. Die Suche nach einem brauchbaren Anime-Spiel geht also weiter. Sorry!

Jedi Knight

Perfektes 3D von LucasArts



LucasArts beschert Fans von 3D-Aktionspielen ein weiteres Highlight. Aufgrund sensationeller Grafik und eines intelligenten Interfaces (die Steuerung über die Maus gestattet die Veränderung des Blickwinkels in jede Richtung: auch nach oben und unten) könnte Jedi Knight der Konkurrenz schwer zu schaffen machen. Der Clou: die Objekte wurden in „echtem 3D“ integriert, wirken also plastisch und werfen realistische Schatten.



Wenn man näher an den AT-AT herangeht, reicht man dem Untertum bis zum Stahl-Knie.

Wir warten gespannt...

Star Trek Academy

Shatners Comeback auf CD-ROM

William Shatner macht ein Comeback als Captain Kirk in Interplays Star Trek Academy. Produzent Rusty Buchert, der bereits bei Star Trek: Judgment Rites und 25th Anniversary mit der Crew der Enterprise zusammenarbeitete, bestätigte dies während eines Gesprächs auf der E3 (siehe auch Cover-CD-Movie in dieser Ausgabe). Als Kadett der Academy müssen Sie solche Aufgaben wie Evakuierungen, Verteidigung von Planeten gegen die Klingonen und sogar das Kobayashi-Manöver meistern. Zum Abschluß winkt eine Mission auf der Brücke der echten Enterprise und mit deren Crew. Interplay hofft, auch Leonard Nimoy und den Rest der Mannschaft noch einmal aus dem Altersheim locken zu können.

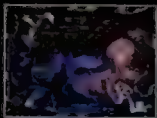




ELECTRONIC ARTS



Strategie für Hartgesottene



SPACE HULK

Vengeance of the Blood Angels

GAMES
WORKSHOP



http://www.ea.com / EMEA-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 39 94 116, Fax 0 24 39 94 118 44, E-Mail: info@kingsoft.de, * Space Hulk, Games Workshop, Space Marine, Blood Angels und Games Workshop sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd. * Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts. * PlayStation und * sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc. * Windows ist ein eingetragenes Warenzeichen von Microsoft Corporation.

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film

Thomas Borovskis
hebt mehend den
Zeigefinger



LucasArts, im Bereich der PC-Adventures der renommierteste Entwickler überhaupt, scheint nach neuesten Gerüchten den PC etwas zu vernachlässigen. Was ist passiert? Das für Ende 1996 angekündigte Grafik-Adventure „Herc's Adventure“ soll ausschließlich für die beiden Spielkonsolen Saturn und PlayStation erscheinen - eine PC-Version ist nicht geplant. Wie so etwas denn möglich ist, fragen sich die Lucas-Fans unter Ihnen nicht zu Unrecht. Böse Zungen behaupten hierauf, daß die Hardware des PC nicht leistungsfähig genug sei, um der Fülle von Animationen Herr zu werden, die das Adventure rund um den griechischen Helden Herkules bieten soll. In einer Zeit, da sogar der Saturn-Entwickler SEGA beginnt, seine technisch höchst anspruchsvollen Action-Spiele für Windows 95 umzusetzen - und dabei auch beachtliche Erfolge erzielt - darf man dieses Argument erst gar nicht mehr gelten lassen. Und das erst recht nicht, wenn es sich um ein Adventure handelt. Wer beispielsweise einmal das Vergnügen hatte, Virtua Fighter PC auf einem schnellen Pentium-Rechner zu spielen, weiß genau, daß der Unterschied zwischen den beiden Systemen nur noch minimal ist. Welcher Grund könnte es dann sein, aus dem LucasArts gerade bei einem Spiel aus seinem Vorzeige-Genre die PC-Leute im Stich läßt? Ich kann mir nur noch denken, daß sich die Kalifornier auch bei den Konsolenkäufern einen guten Namen machen wollen - quasi nach dem Motto: „Dann geben wir ihnen halt auch mal ein Lucas-Spiel nur für sie alleine“. Ich hoffe mit Ihnen, liebe Leser, daß ich damit den Nagel auf den Kopf getroffen habe und daß das ein Einzelfall bleibt - denn sonst sieht die Zukunft düster aus. Allerdings nicht für die große Lobby der PC-Spieler, sondern für LucasArts...

Nemesis: A Wizardry Adventure

Neues Rollenspiel-Adventure von Sir-Tech

Vor rund 16 Jahren tauchte der Name Wizardry zum ersten Mal auf. Ganze sieben Teile der erfolgreichen RPG-Serie erschienen seitdem.

Während nun alle Fans der Fantasy-Serie auf Wizardry VIII warten, ist bei Sir-Tech ein ganz anderes Produkt in Vorbereitung.

Nemesis ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, die zwar in der Wizardry-Welt spielt, aber keine direkte Fortsetzung ist. Der Spieler erlebt das Abenteuer aus der Ich-Perspektive (Echtzeit-3D-Grafik) und löst alle Rätsel ohne Begleitung anderer Party-Mitglieder. Nemesis richtet sich sowohl an die Liebhaber klassischer Charakterattribut-Systeme als auch an Adventure-Spieler, die an Wertesystemen nicht interessiert sind: der Spieler wird die Wahl zwischen zwei verschiedenen Spielmodi haben. Obwohl man sich bei Sir-Tech in der dreijährigen Vorbereitungszeit vor allem auf die grafische Präsentation konzentriert hat, soll die Komplexität der Puzzles und die Plausibilität des Kampfsystems alle anderen Wizardry-Spiele in den Schatten stellen. Die Fertigstellung von Nemesis ist bis Ende 1996 geplant.



Eine etwas ungewöhnliche Perspektive für ein Wizardry-Spiel. Trotz der First-Person-Ansicht soll Nemesis aber...



...kein 3D-Action-Clone werden. Nach wie vor gibt es ein Charakterwertesystem und andere RPG-Elemente.

Quest for Glory - Anthology

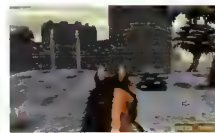
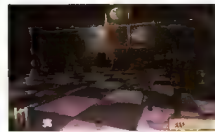
Vier zum Preis von einem

Während die Vorbereitungen zu Quest for Glory V bereits auf Hochtouren laufen (Erscheinungstermin Anfang 1997), bringt Sierra für alle Fans der Adventure-Reihe eine Zusammenfassung der vier ersten Teile auf einer CD-ROM. Quest for Glory - Anthology enthält die englischen Versionen von Teil 1 - 3 und die internationale Version des vierten Teils, „Shadows of Darkness“. Wer mit dieser Compilation in alten Erinnerungen schwelgen will, kann jetzt für 99,- Mark zugreifen.



The Elder Scrolls: Daggerfall

Heißer Sommer für Rollenspieler



Zu Fuß oder auf dem Pferderücken - die Landschaft ist so groß, daß der Spieler Wochen für ihre Erkundung braucht.

Nachdem lange genug darüber geredet wurde, steht die Fortsetzung von The Elder Scrolls: Arena nun endlich kurz vor der Fertigstellung. Noch in diesem Sommer soll das Rollenspiel in einer testfähigen Version vorliegen. Wie im ersten Teil hat der Spieler auch diesmal völlige Handlungsfreiheit beim Erkunden des Zauberlandes Tamriel. Ein zusammenhängender Plot ist zwar in das Spiel integriert, der Spieler muß sich an dessen Lösung aber nicht beteiligen. Vielmehr kann er seine Karriere in dem ausgedehnten Landstrich selbst bestimmen. Beschließt man allerdings doch, dem Handlungsstrang zu folgen, so trifft man dabei auf eine Verschwörung des hohen Rates gegen den Landesfürsten, auf Geschichten von schwarzer Magie, unerfüllten Liebschaften und muß eine seit Jahrtausenden verlorenegegangene Macht wieder ins Leben rufen. Bis zum Preview in einer der kommenden Ausgaben bieten wir Ihnen einstweilen die neuesten Screenshots vom 3D-Interface.

HEINZ HARALD FRENTZEN PRÄSENTIERT

F1 Manager 96



RTL
SPIELEDITION

FEATURES:

- Alle Original-Strecken, Teams und Fahrer der aktuellen Formel 1 Saison 1996
- „On-Line“ Hilfefunktion auf allen Spielbildschirmen
- Variable Schwierigkeitsabstufungen für Profis und Einsteiger
- Aufbau eines eigenen Rennteams oder Übernahme eines bekannten Rennstalls
- Komplexes Wirtschaftsmodell mit „Sponsoring“ und „Merchandising“-Funktionen
- Detailliertes Entwicklungs- und Forschungszentrum für den Fahrzeugentwurf
- Dreidimensionale, echtzeitberechnete Darstellung des Renngeschehens in SuperVGA
- Realistische Darstellung von Boxenstops, Ausfällen und Überholmanövern
- Kommunikation mit den Fahrern während der Rennen
- Soundtrack von CD

Ja, ich bestelle eine selbstlaufende Demo CD
- inkl. Bonus Audio Track und Infomaterial -
F1-MANAGER'96
gegen 3-DM in Briefmarken.

Vorname, Nachname

Briefle

PLZ, Ort

SOFTWARE 2000
STICHWORT: F1- INFOPACK
POSTFACH 110
23691 EUTIN

SOFTWARE 2000
Programmiert auf gute Unterhaltung.



Action- Sportspiele Jump & Runs

Oliver Monne
schreibt über
feinfühligste Com-
puterspiele



Das Thema „Artificial Life“ beschäftigte in diesem Monat die gesamte Redaktion. Grund für die hitzige Diskussion war ein Besuch bei der englischen Spieleschmiede Millennium Interactive, die ein System entwickelt hat, Personen und Lebensformen noch realistischer darzustellen. Durch hochkomplexe Routinen, die unter dem allgemeinen Begriff Cyberlife zusammengefasst wurden, können Computer-Charaktere mit einem neuronalen Netz und einem Hauch künstlicher Intelligenz ausgestattet werden. Es handelt sich also um einen „lebenden Organismus“, der natürlich auch Schmerz verspüren und Freude empfinden kann. Nehmen wir einmal an, id Software oder 3D Realms würden so eine Routine in eines ihrer nächsten Actionspiele integrieren. Sicherlich würde das sowohl Atmosphäre als auch Gameplay revolutionieren - Computergegner, die sich verletzt durch dunkle Verliese schleppen, werden vermutlich auch aggressiver und unüberlegter handeln. Ein interessanter Aspekt, jedoch stellt sich auch die Frage, ob das nicht einen Schritt zu weit geht. Ab welchem Stadium handelt es sich denn um einen lebenden Organismus? Muß es sich beim Aufbau um biologische Zellen handeln oder genügt es schon, wenn die Grundelemente einer Lebensform vorhanden sind - wenn auch nur in digitaler Form. Da sich Computerspiele in puncto Präsentation - bei der momentan vorhandenen Hardware - lediglich geringfügig verbessern lassen, werden sich viele Hersteller wahrscheinlich darauf konzentrieren, die „künstliche Intelligenz“ in ihren Produktionen zu verbessern. Welche moralischen Konsequenzen diese Entwicklung letztlich nach sich zieht, bleibt abzuwarten. Noch ist es (zum Glück) nicht soweit.

Die Hard Trilogy

Auf den Spuren von Bruce Willis

Gleich drei Spiele in einem verspricht Die Hard Trilogy. Das Actionspektakel ist in drei übergeordnete Missionen (Wolkenkratzer, Flughafen, New York City) aufgeteilt, die auf den Stories der gleichnamigen Filme basieren. Mehr als 40 Levels umfaßt die spannungsgeladene Verbrecherjagd, die übrigens vom Lizenzgeber Fox Interactive selbst inszeniert wird.

BattleCruiser 3000AD

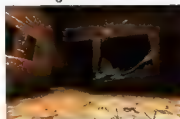
Weltraum-Action doch von Gametek

Auf der E3 gab es ein kleines Mißverständnis: das langerwartete BattleCruiser 3000AD erscheint nur in Amerika über Acclaim, in Europa bleiben die Vertriebsrechte weiterhin bei Gametek. Wir bitten diesen kleinen Fehler in der Berichterstattung zu entschuldigen. Sorry, Gametek!

Unreal

Epic goes 3D

Epic Megagames arbeitet unter Hochdruck an einem 3D-Actionspiel, das Duke Nukem 3D den Rang ablaufen soll. Die ersten Grafiken



hochauflösende Grafik und geordnete Gegner sollen die Konkurrenz schocken.

machen einen recht interessanten Eindruck. Wenn das Gameplay stimmt, könnte es sich um einen sicheren Hit handeln.

Surface Tension

Action mit Voxel-Engine

Das israelische Softwarehaus Compro Games (Cyclemania) arbeitet fieberhaft an der Fertigstellung von Surface Tension. Das 3D-Actionspiel beinhaltet außerdem eine Reihe strategischer Elemente und kann durch viele kleine Ideen überzeugen: beispielsweise ist es möglich, einen Auto-Pilot zu aktivieren, wenn man sich zur Abwechslung nur auf Ballern konzentrieren möchte.

Blade

Rollenspiel Action

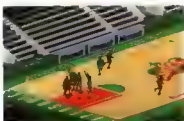


Die riesige Monster sorgen für eine beklemmende Atmosphäre in den dunklen Kellergewöben.

Freundware konnte mit Speed Haste ein gelungenes Debüt feiern. Jetzt entwickeln die Spanier in Zusammenarbeit mit Rebel Act Studios ein 3D-Actionspiel, das über 20 verschiedene Adventures in sich vereinen soll. 15 hartgesottene Gegner, fünf Spielcharaktere und 30 Waffen im Fantasystil sollen das Produkt von der Konkurrenz abheben. Ein Netzwerk- und Modem-Modus ist natürlich auch vorhanden.

NBA Full Court Press

Sportspiele von Microsoft



NBA Full Court Press verfügt über die offizielle Lizenz.

NBA Full Court Press ist das erste Sportspiel, das Microsoft auf den Markt bringen wird. Übersicht

wird durch die hochauflösende Grafik garantiert. Aufgrund des integrierten Netzwerkmodus können sich bis zu zehn Spieler am Kampf um den Korb beteiligen. Außerdem wird von Microsoft bis Ende des Jahres ein Fußballspiel erscheinen.

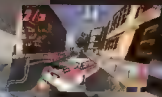
Facts

Dieses Jahr wird der Shareware Award in Scotlande, Arizona, vergeben. Nominiert sind Duke Nukem 3D (Apogee/3D Realms), Terminal Velocity (Apogee, 3D Realms), Extreme Pinball (Epic Megagames) und Black Knight (Formgen). +++ Die Shareware-Version von Quake soll bis Ende Juli auf den Markt kommen, auch wenn sich Gerüchte halten, daß die Vollversion auf Ende des Jahres verschoben wurde. +++ Das 3D-Actionspiel BattleRace kommt doch nicht wie vorgesehen im Juni, eine Blindarm-Entzündung des Chef-Programmierers hat das Projekt ein wenig nach hinten geworfen.

Interaktive CD-Rom
für den PC

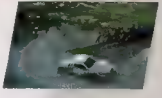
Power – Technik – Speed – Piloten – Fakten

FAHR DEN ORIGINAL DTM-ALFA!



THE
MARTINI RACING
Version
BLEIFUSS

CD-ROM
RACING-PREIS
DM **29,-**



MARTINI RACING

- 25 Jahre MARTINI RACING in Facts, Fotos & Video
Formel 1, Endurance, Rallye, DTM, F1-Powerboat,
Wohlfahrt
- Interviews mit den MARTINI-Piloten
- BLEIFUSS in der exklusiven MARTINI Racing Edition
- Original MARTINI RACING Song als separater
Audio Track
- Virtueller Fanshop
in Apple Quicktime Virtual Reality (c)
- Komplett deutsche Version
- Komplett grafisch orientierte Anwendungen
- Voll grafisch orientierte Benutzerführung
- High Resolution Fotos, Grafiken & Videosequenzen
- Ready to run für Windows 95

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:
PC 486 – 66 Mhz, 8 MB-RAM, (16 MB empfohlen)
CD-ROM 2x-Speed (4x empfohlen), Soundkarte

SVGA 640 x 480 mit mind. 256 Farben
(16 Bit-Farbtiefe empfohlen)
Microsoft Windows 3.1, Windows 95

Mit freundlicher
Unterstützung von



Internet www.martini.de

BESTELL-HOTLINE
Telefon 0180 51 51 651

Elektronik-Vertrieb durch



WARNER INTERACTIVE

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



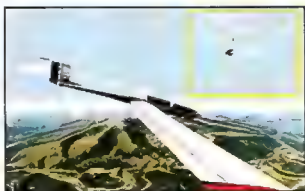
Harald Wagner
schämt sich nicht

Wenn Helmut Kohl, zweifellos ein erfolgreicher und geachteter Mann, sich nicht dem Druck der Straße beugen will, dann sollte dies ein verantwortungsbewusster Redakteur doch eigentlich auch nicht. Da schreibt man einen wohlwollenden (wirklich!) Artikel über die Flugsimulation SU-27 Flanker 2.0, in dem man durchblicken läßt, daß es sich um eine um Realitätsnähe bemühte Simulation, aber eben nicht um ein kurzweiliges Spiel handelt, und schon wird man mit weitaus weniger wohlwollenden E-Mails überschüttet. Ein weltweiter Sturm der Entrüstung ging auf mich nieder. Sogar ein amerikanischer Pilot, von einem Leser auf den Review aufmerksam gemacht, forderte via E-Mail, man möge die Software doch bitte von einem anderen Redakteur testen lassen: SU-27 Flanker verdiente nicht, derart niedergemacht zu werden. Wir Redakteure arbeiten nach bestem Wissen und Gewissen, wir beschreiben, was wir sehen und werten die Spielbarkeit. Strike Commander, ein rundum gelungener Vertreter des Genres „Flugsimulation“ beispielsweise ist ein tolles Spiel, jedoch eine lausige Simulation. Eine gute Simulation (auf andere Genres übertragen gilt dies natürlich ebenso) kann, muß aber nicht ein gutes Spiel sein, obwohl einige Anwender durchaus einen Reiz an der Software finden können.

Flight Unlimited für Windows 95

Nie mehr DOS-Treiber - Windows 95 macht's möglich!

Der Flugsimulator Flight Unlimited von Looking Glass, bereits seit längerer Zeit der Flugsimulator mit der schönsten Grafik, wird in Kürze als Windows 95-Version erscheinen. Dank der individuellen Windows 95-Treiber kann die Simulation auf modernen Grafikkarten schnellere Bildfolgen als unter DOS auf den Bildschirm zaubern, die Grafikaufklärung und Farbtiefe wird voraussichtlich frei wählbar sein.



Neues von Microsoft

Nachlese von der E3 - Spiele vom Softwaregiganten



Mitglieder des Microsoft Network MSN können als Pilot der virtuellen Airline White Star Airlines ihr fliegerisches Können beweisen.

hat mit Monster Truck Rally einen ähnlichen Titel angekündigt. Um Flugsimulatorfans das Warten auf MS Flight für Windows 95 zu verkürzen, hat sich Microsoft etwas Neues ausgedacht: Mitglieder des Microsoft Network MSN können sich der virtuellen Flugesellschaft White Star Airlines anschließen, die dem Piloten anhand von Checklisten und fliegerischer Qualität Bewertungen und Flugaufträge zukommen läßt. Die Teilnahme ist kostenlos, vorausgesetzt wird jedoch der FS5 oder neuer und FS Flight Shop.

Microsoft steigt, wie auf der E3-Messe angekündigt, voll in den Spielemarkt ein. Nachdem in den letzten Jahren nur wenige Titel (MS Flight, MS Golf, Fury 3D) nennenswerten Erfolg hatten, will der Softwaregigant nun für Nachschub speziell für sein Betriebssystem Windows 95 sorgen. Neben Titeln wie Deadly Tide, Hellbender oder GEX wird Microsoft die „erste Monstertrucksimulation für den PC“ auf den Markt bringen: das netzwerkfähige Monster Truck Madness. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, müssen sich die Designer in Redmont jedoch beeilen - auch Psygnosis hat mit Monster Truck Rally einen ähnlichen Titel angekündigt. Um Flugsimulatorfans das Warten auf MS Flight für Windows 95 zu verkürzen, hat sich Microsoft etwas Neues ausgedacht: Mitglieder des Microsoft Network MSN können sich der virtuellen Flugesellschaft White Star Airlines anschließen, die dem Piloten anhand von Checklisten und fliegerischer Qualität Bewertungen und Flugaufträge zukommen läßt. Die Teilnahme ist kostenlos, vorausgesetzt wird jedoch der FS5 oder neuer und FS Flight Shop.

Flying Corps

Dawn Patrols Sohn

Von empire ist Flying Corps angekündigt, der Nachfolger zu Dawn Patrol. Die Flugsimulation ist im Ersten Weltkrieg angesiedelt und wird dem Spieler insgesamt sechs der meist aus Holz und Leinwand bestehenden Flugzeuge zur Auswahl stellen. In voraussichtlich vier Campaigns durchlebt der Spieler den gesamten Ersten Weltkrieg, für Realitätsnähe in allen Bereichen sorgen zahlreiche Spezialisten.



Gefundenes Fressen für Manfrot von Richtthofen. So eng wie auf diesem Bild wird es in Flying Corps nur selten zugehen.

IM1A2 Abrams

Panzerschlacht von Interactive Magic



Mehr Action als Simulation: IM1A2 Abrams.

Interactive Magic wagt sich mit IM1A2 Abrams in das dünne Marktsegment der Panzersimulationen. Wo bisher nur Armored Fist als aktuelles Produkt zu finden ist, will sich auch IM1A2 Abrams positionieren: Der Spieler kontrolliert bis zu vier Panzer (oder ein komplettes Team mit Artillerie, Helikoptern etc.) und kann jeweils in die Rolle des Fahrers, Schützen oder Kommandanten schlüpfen. Außerdem hat Interactive Magic die Spiele F-16 und Air Warrior II in der Mache.

Wo bisher nur Armored Fist als aktuelles Produkt zu finden ist, will sich auch IM1A2 Abrams positionieren: Der Spieler kontrolliert bis zu vier Panzer (oder ein komplettes Team mit Artillerie, Helikoptern etc.) und kann jeweils in die Rolle des Fahrers, Schützen oder Kommandanten schlüpfen. Außerdem hat Interactive Magic die Spiele F-16 und Air Warrior II in der Mache.



PC Games
online

T-Online

Unser Angebot:



PC Games Online

plus T-Online!



Und das sind die Möglichkeiten mit T-Online im Detail:

Btx/Btx plus

Mit Btx/Btx plus erledigen Sie Ihre Bankgeschäfte bequem vom Schreibtisch aus, Sie buchen Flüge, rufen die Flugpläne von Lufthansa und die Fahrpläne der Deutschen Bahn ab, rufen topaktuelle Last-Minute-Angebote ab und vieles mehr.

- über 5.000 deutschsprachige Angebote
- Homebanking bei über 3.000 Instituten
- jetzt in neuer Multimedia-Qualität
- bundesweit mit 14.400 bit/s

Internet

Kommen Sie ins Internet, und Sie können sich vor kostenloser Software kaum mehr retten. Ob über PC GAMES online oder einen anderen Dienst, Sie erhalten immer die neuesten Demoprogramme, PD- und Sharewareversionen, Updates, Bugfixes, Treiber aktueller Software und vieles mehr. Über das weltweite Internet können Sie jede vorstellbare Information abrufen, Sie verschaffen sich

direkten Zugang zu renommierten Universitäten, Bibliotheken, Museen, Zeitschriften und Datenbanken.

- weltweite Kommunikation mit über 30 Millionen Internet-Usern
- Zugangsknoten von jedem Anschluß in Deutschland zum Ortstarif erreichbar
- ohne Aufpreis: Internet sogar mit ISDN nutzbar

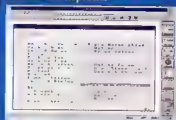
eMail

Mit eMail erhalten Sie Ihren persönlichen PC-Briefkasten. Sie können aber nicht nur Briefe versenden oder empfangen, sondern auch Sprache, Bilder und Videosequenzen.

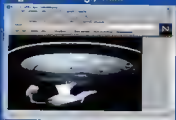
- in Sekundenschnelle Mitteilungen in die ganze Welt verschicken!
- jedes Dokument kann vom Empfänger direkt weiterverarbeitet werden
- keine langen Postwege mehr!



Btx plus: der Premiumdienst für besondere Ansprüche



Btx: über 5.000 deutschsprachige Angebote ab 2Pfg./Min.



Internet: alle denkbaren Informationen per Knopfdruck

Ihr Dankeschön: Ein Einstieg bei T-Online

Online-Paket zum - gratis!

So einfach ist Ihr Zugang zu T-Online:

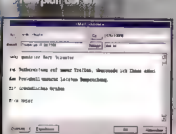
1. Heute anmelden, schon in wenigen Tagen erhalten Sie Ihr Online-Paket.

2. Einfache Installation! In der beigefügten Installationsanleitung wird einfach, Schritt für Schritt erklärt, wie's geht - eine Sache von Minuten!

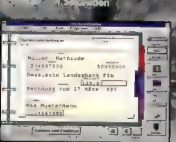
3. Ihre persönliche Zugangskennung erhalten Sie innerhalb weniger Tage per Einschreiben von der Deutschen Telekom.



Beispiel von vielen Diensten der T-Online-Paket



eMail: Briefe, Bilder, Sounddateien, alles in Sekunden



Homebanking: über 3.000 Institute und 14.400 bit/s

- „Netscape-Navigator“ für den schnellen Internet-Zugang
- „T-Online-Decoder“ für Btx und Btx plus
- „Intern@t Guide“ - alles über das globale Netz, die wichtigsten Dienste u.v.m.
- „PC GAMES Action Pack“ - drei starke Spiele auf CD-ROM

Zusätzlich übernimmt T&T für Sie die Zugangskosten zu T-Online, die normalerweise einmalig DM 50,- betragen.

Die Kosten von T-Online sind das überzeugendste Argument:

Grundentgelt pro Monat: nur DM 8,-

T-Online-Zeittakt
täglich von 18.00 - 8.00 Uhr
2 Pfennige pro Minute ^{*) auch an Wochenenden und Feiertagen!}

T-Online-Zeittakt
werktags von 8.00 - 18.00 Uhr
6 Pfennige pro Minute

Sensationell günstig ist auch die Nutzung: nur mit T-Online können Sie sich bundesweit zum Citytarif einwählen!

Keine Zusatzkosten für eMail, für Internet nur zusätzlich 5 Pfennige pro Minute! Bei Btx plus erhöht sich der angeg. Zeittakt um 7 Pfennige pro Minute.

Die gute Nachricht für Noch-Nicht-Modembesitzer: T&T-Modems zu günstigen Komplettpreisen!

Modem Speedster 14.400 nur DM 129,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 14.400 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 57.600 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8413

Modem Skyconnect 28.800 nur DM 249,-
inkl. kompletter T-Online, Fax- und Kommunikations-Software
Leistungsdaten: Übertragungsgeschwindigkeit bis 28.800 bit/s, mit Datenkompression sogar bis 115.200 bit/s, inkl. Fax-Funktion.
Best.-Nr. Windows: 8414



WiSims & Strategie & Denkspiele

Petra Maueröder
über schleichende
Revolutionen im
Strategie-Sektor



Die E3 ist vorbei, eine Botschaft bleibt: Wir machen ein Echtzeit-Strategiespiel - bitte jubeln Sie: JETZT! Zu hören an jedem zweiten Messestand, dokumentiert durch rührende Alpha-Versionen, auf denen bereits ein paar herumwuselnde Sprites zu sehen waren. And who really cares? Seien wir ehrlich - die Spiele, auf die die Welt wirklich wartet, lassen sich an einer Hand abzählen: C&C: Alarmstufe Rot (Herbst 1996), C&C: Tiberium Sun (irgendwann 1997), StarCraft (das erste wirklich dreidimensionale Echtzeit-Strategiespiel von Blizzard), Warcraft 3 (noch nicht offiziell, aber aufgrund des bisherigen Erfolgs fast schon obligatorisch) und Z (da wagt inzwischen kaum noch jemand eine Prognose). Mal abgesehen von einem potentiellen Überraschungs-Coup der Bitmap Brothers: das Monopol in diesem Bereich haben Westwood und Blizzard unter sich aufgeteilt - und sie dulden keine anderen Götter neben sich. Um „Kult“ und damit „Standard“ zu werden, muß man eben möglichst zu den Ersten gehören - siehe id Software und Apogee. Die Beharrlichkeit hat sich ausgezahlt: Was vor zwei bzw. drei Jahren in Form von Dune 2 und Warcraft 1 unterschätzt wurde, gehört heute in jeden gutsortierten PC-Haushalt. Zeitgleich mit dem Echtzeit-Boom wird ein Genre zu Grabe getragen, das ganz offensichtlich an die Grenzen seiner Möglichkeiten gestoßen ist: Rundenbasierte Spiele auf Hexagon-Basis. Thematisches Neuland (Fantasy General, CyberStorm) wird noch besiedelt, aber schon allein technisch kann man aus dieser Schiene nicht mehr allzuviel herausholen. Untrüglige Zeichen: die Nachfolger von ehemaligen Straßentemern wie Panzer General und Battle Isle 2 liegen wie Blei in den Regalen.

Citizens

Schutzengel & Co



Anhand der Denkblasen (hier: Turnschuh als Symbol für Freizeit-Aktivitäten) können Sie die Gedanken Ihres Schutzbefohlenen nachvollziehen.

verantwortlich. Auf einer isometrisch dargestellten, scrollbaren Karte beeinflusst man die Bürger indirekt, indem man z. B. bei Person XY den Wert für „Hunger“ erhöht, was diesen zum nächsten Imbiß marschieren läßt. Auf diese Weise löst man immer komplexer werdende Aufgabenstellungen, bei denen sukzessive immer mehr Menschen und Gebäude beteiligt sind. Das originale Strategiespiel von MicroProse basiert auf einem ähnlichen Konzept wie Bullfrogs Theme Park, enthält drollige SVGA-Cartoongrafik und wird voraussichtlich ab September erhältlich sein.

Als überirdischer Wächter über die kleine Stadt Backwater sind Sie für die alltäglichen Sorgen und Nöte der Bewohner verantwortlich. Auf einer isometrisch dargestellten, scrollbaren Karte beeinflusst man die Bürger indirekt, indem man z. B. bei Person XY den Wert für „Hunger“ erhöht, was diesen zum nächsten Imbiß marschieren läßt. Auf diese Weise löst man immer komplexer werdende Aufgabenstellungen, bei denen sukzessive immer mehr Menschen und Gebäude beteiligt sind. Das originale Strategiespiel von MicroProse basiert auf einem ähnlichen Konzept wie Bullfrogs Theme Park, enthält drollige SVGA-Cartoongrafik und wird voraussichtlich ab September erhältlich sein.

Winzer '96

Nur ein winziges Schlöckchen...

Das Bochumer Label Starbyte bastelt parallel zur Fertigstellung von Bazooka Sie an einer Neuauflage der Wirtschaftssimulation Winzer, die sich bereits 1991 wegen der ausgefallenen Idee wahlend von Unmengen ähnlicher Programme abhob. Der Spieler in seiner Eigenschaft als Weingut-Besitzer begleitet die Trüblein bis zum fertigen Produkt im Supermarkt-Regal. Im Vergleich zur ursprünglichen Version wird sich das Programm durch etliche neue Grafiken (SVGA statt EGA) und eine zeitgemäße Benutzeroberfläche auszeichnen. Als Zugabe plant Starbyte die Integration eines interaktiven Weinlexikons.



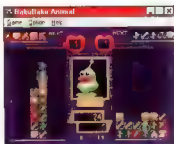
Der inzwischen fünf Jahre alte WiSim-Klassiker präsentiert sich ab Herbst im frischen Look: Auch die EGA-Hintergrundbilder werden einer Frischzellenkur unterzogen.

Baku Baku Animal

Tierisches Vergnügen

Und noch ein Kleinod aus Segas Saturn-Fundus, das für Windows 95-PCs umgesetzt wird: Hinter dem ungewöhnlichen Titel „Baku Baku Animal“ verbirgt sich im Grunde nichts anderes als die 387. Tetris-Variante.

Wie gewohnt, plumpsen von oben kleine Objekte in einen Becher - in diesem Fall sind es Tiere und deren bevorzugte Nahrungsmittel. Wenn z. B. ein Karnickel neben einer Mohrrübe zu liegen kommt, schnappt es sich die Leckerei und verputzt gleichzeitig auch alle anderen Mähren in der Umgebung. Analoges gilt für Hunde, Affen und Pandabären. Die knallbunte, super-knuffige, teils gerenderte Grafik wird ergänzt um schrille Soundeffekte und einen Zwei-Spieler-Modus. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: September 96.



Die beiden Leisten am oberen Bildschirmrand zeigen die Objekte, die als nächstes herunterfallen.



Wenn der Hund über, unter oder neben sich einen Knochen entdeckt, gibt's kein Halten mehr.

Telegramm

+++ 100.000 verkaufte Einheiten Die Siedler 2 - das ist die stolze Zwischenbilanz seit dem 19. April 1996. Jedes fünfte Spiel, das derzeit über den Ladentisch geht, kommt damit von Blue Byte. Kein Wunder, daß die Mühlheimer souverän sämtliche Verkaufs-Charts anführen. +++ Der F1 Manager 96 - gepusht durch massive TV-Werbung mit dem unbändig charismatischen Heinz-Harald Frentzen (zu bewundern in den Werbeblöcken der RTL-Übertragungen) - verkauft sich derzeit quasi wie von selbst. Bereits jetzt plant man bei Software 2000 für die nächste Saison: Ein F1 Manager 97 ist in Vorbereitung. +++ Trivial Pursuit war erst der Anfang: Virgin bringt im Herbst dieses Jahres in Kooperation mit Hasbro Interactive mehrere Umsetzungen populärer Brettspiele auf den Markt, unter anderem Flottenmanöver (multimediales Schiffeversenken), Risiko (der Strategie-Klassiker von Parker) und das Detektivspiel Cluedo (im Original ebenfalls von Parker). +++

Minisward-Produktion 1996

golden gate killer

Ein authentischer Fall der Mordkommission San Francisco

„Du sollst nicht töten...!“ sagt die Bibel

„Du sollst nicht töten...!“ sagt auch das Gesetz

„Du sollst keine Spuren hinterlassen...!“ sagen die Profis

Eine mysteriöse Wasserleiche, die aus der Bucht von San Francisco gefischt wird, ist Dreh- und Angelpunkt eines der spannendsten Adventures des Jahres. Treten Sie in die Fußstapfen des legendären Star-Detectives Frank Falzon. Tauchen Sie ein in die dunkle Welt des Verbrechens und lösen Sie seinen schwersten Fall. Entflechten Sie das Netz aus Korruption und Gier, Intrigen und Macht, Lügen und Gewalt. Ein Thriller par excellence, bei dem Sie die Hauptrolle spielen.

Ab August 96 auf 2 CD-ROMs
Komplett in Deutsch
WIN CD / MAC CD

Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

<http://www.bomico.com>



GARDLINE INTERACTIVE

Multimedia & Online & Hardware

Herbert Aichinger
vermisst die
Internetzeitspiele



Mit dem lärmenden Beginn des Online-Hypes vor über einem Jahr (Clinton propagierte den Information-Super-Highway, neue und bereits bestehende Online-Dienste integrierten in ihr System einen Internetzugang) versprochen zahllose Provider und Spielehersteller völlig neue Spielerlebnisse im Netz der Netze. Weltraumabenteuer in der Art von Elite oder Privateer, in denen man sich nicht mit stupiden Computergegnern, sondern mit Menschen aus aller Welt misst, Rollenspiele und Wirtschaftssimulationen gegen mehr als nur einen menschlichen Mitspieler - und das zu jeder beliebigen Uhrzeit. Was aus diesen vollmundigen Versprechungen geworden ist, stellt den Herstellern nicht unbedingt ein gutes Zeugnis aus: Neben Spielen wie Air Warrior, die es bereits vor dem Online-„Boom“ gab, findet sich gerade einmal der Flop Monopoly. Mit dem Shareware-Utility KALI ist es zwar immerhin möglich, im Internet ein herkömmliches IPX-Netzwerk zu simulieren, Spiele mit Hunderten von eingeloggten Spielern sind damit jedoch nicht möglich. Der einzige Lichtblick ist Ultima Online, an dem immerhin schon gearbeitet wird, dessen Erscheinungstermin jedoch noch in den Sternen steht. Da es nichts gibt, was technisch unmöglich wäre und Spielehersteller sich längst keine Gedanken mehr über Computerleistung und Übertragungsgeschwindigkeiten machen, scheint der Mangel an echten Internetspielen wohl an dem fehlenden Vertrauen in die Spieler zu liegen. Zweifeln die Verantwortlichen etwa selbst an dem von ihnen propagierten Online-Boom?

CeBIT Home '96

Neue Messe

Vom 28. August bis zum 1. September findet in Hannover die Computermesse CeBIT Home statt. Das Internet und Online-Dienste bilden zwei Themenschwerpunkte, aber auch zahlreiche Spielehersteller haben ihre Anwesenheit bei dieser Ausstellung bereits fest zugesagt. Welche Publisher auf der CeBIT Home vertreten sein werden, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

Online im Rampenlicht: die CeBIT Home.



Lautsprecher

Besserer Klang

Anlässlich seines 50-jährigen Firmenjubiläums bedankt sich der amerikanische Lautsprecherhersteller JBL bei seinen Kunden mit einer Sonderausgabe der Control 1C. Die anthrazitfarbenen Boxen haben eine Musikbelastbarkeit von 75 Watt und werden für 249 Mark erhältlich sein.

Ein Satelliten-Subwoofer-System für 299 Mark bringt Magnat mit dem Set „Cyber Speaker MM60“ auf den Markt.



Die neue und optisch reizvolle Sonderausgabe der Control 1C von JBL (oben)...
...und das Satelliten-Subwoofer-Set „Cyber Speaker MM60“ von Magnat.

QuickView Plus!

Universeller Dateibetrachter

Von Inso stammt der universelle Dateibetrachter QuickView Plus! für Windows 95, der die Schnellansicht ersetzt. QuickView kann über 200 Dateiformate anzeigen, selbst ZIP-Dateien, Macintosh-Formate oder falsche Datei-Endungen bringen die Software nicht aus der Ruhe. Das wichtigste Plus gegenüber der Windows-Schnellansicht: Dateihinhalte können markiert und per Zwischenablage oder Drag&Drop in andere Anwendungsprogramme übernommen werden. Vertrieb: MicroBasic GmbH,

Am Sommerfeld 11,
85622 Weissenfeld



QuickView wird seinem Namen gerecht: kaum spürbare Ladezeiten auch bei großen Dateien.

Goldstar 1727

17" für unter 900 Mark

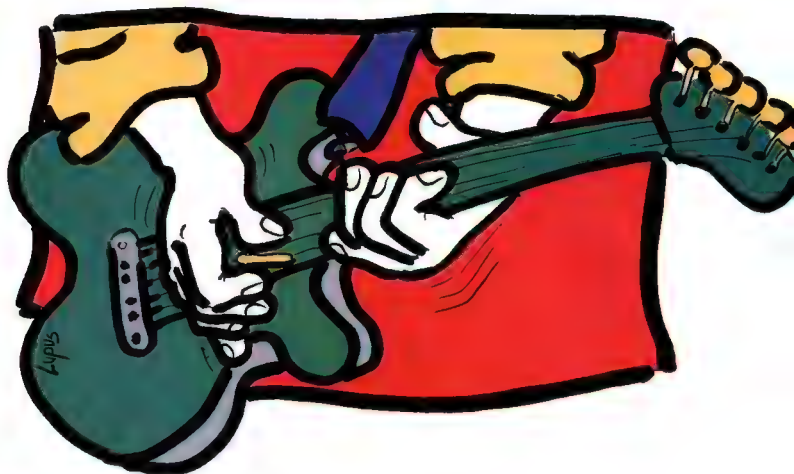
Das Bielefelder Unternehmen pc.Spezialist bietet mit dem Goldstar 1727 einen 17-Zoll-Monitor für 898 Mark an. Der verhältnismäßig flache Bildschirm des neuen Goldstar besitzt eine 0,28 mm Lochmaske, bietet eine maximale Auflösung von 1.280 x 1.024 Bildpunkten und erreicht eine Bildwiederholfrequenz von bis zu 120 Hz.



17" für wenig Geld: der Goldstar 1727.

Facts

Logitech feierte im Mai die Produktion der 100-millionsten Maus. Optimierte Produktionsabläufe gestatten es Logitech, durchschnittlich vier Mäuse pro Minute zu fertigen. +++ Die Düsseldorf-Firma Ideas To Market richtet in Kooperation mit dem Sport-Informations-Dienst für den Sportversicherer Albingia eine Homepage zum Thema Olympiade ein. Unter <http://www.olympiade.de> finden Sie Informationen rund um die Spiele. +++



Auf zum Soundcheck!

Wenn Sie bisher bei Ihrer Multimediation noch die richtige Soundunterstützung vermissen, sollten Sie unsere Speakerboxfamilie für den Computer einmal checken:

- **SRS-PC20** – die „Mobilen“:
Können wahlweise mit Batterie oder Netzadapter betrieben werden (2 W (DIN), 150 Hz – 20 kHz)
- **SRS-PC40** – die „Eleganten“:
Lieferten tollen Sound in schlankem Gehäuse (6 W (DIN), 80 Hz – 25 kHz)

• **SRS-PC50**

– die „Platzsparenden“:
Lassen sich auch seitlich am Monitor befestigen
(5 W (DIN), 100 Hz – 20 kHz)

• **CSS-B100**

– die „starke Grundlage“:
Sorgt mit 2 Liter Volumen für hochwertigen vollen Sound und trägt einen 17"-Monitor
(5 W (DIN), 70 Hz – 25 kHz)

• **SRS-PC91**

– die „Dynamischen“:
Garantieren auch bei niedrigen Frequenzen den vollen Bass-Genuss (20 W (DIN), 60 Hz – 20 kHz)

• **SRS-PC300D**

– die „Leistungsstärksten“:
Ein Boxenpärchen (10 W (DIN), 200 Hz bis 20 kHz) mit satten Bassklängen der Spitzenklasse durch den mitgelieferten Subwoofer (15 W (DIN), 60 – 200 Hz)

Auf zum Soundcheck. Jetzt beim Fachhändler.

<http://www.sony-cp.com>

Infoline: 02 21-597 73-76

Mo-Fr, 14.00–17.00 Uhr

Mailbox: 02 21-597 73-85

Fax: 02 21-597 73-50

It's a Sony



Sony Computer • Peripherals • Components Europe

A Division of Sony Deutschland GmbH
Hugo-Eckener-Str. 20, 50829 Köln



„Nie zuvor gab es einen schöneren Grund, auf Windows 95 umzusteigen (...) eines der derzeit spektakulärsten Entwicklungs-Projekte.“

Petra Maueröder, PC Games 7/96

„Blizzards nächster Hit! (...) Unser erster Eindruck bestätigte die Annahme, daß der Name Blizzard auch weiterhin für Qualität bürgen wird.“

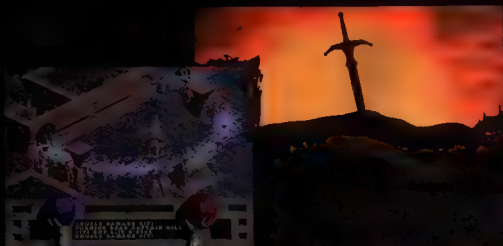
PowerPlay 5/96

„Teuflisch gut (...) der nächste Fantasy-Hammer (...) so abwechslungsreich, daß wiederholter Spielgenuß garantiert bleibt.“

Alexander Geltenpoth, PC Action 6/96

„Schön und düster.“

Jörg Langer, PC Player 6/96



- ✱ MULTIPLAYER-SPANNUNG BEIM ERKUNDEN VON DUNGEONS MIT- UND GEGENEINANDER
- ✱ SPIELEN SIE DIREKT ÜBER DAS INTERNET
- ✱ ZUFALLSGENERIERTE UNTERWELT-LABYRINTH IN BESTECHENDER SVGA-GRAFIK
- ✱ SPEZIELL FÜR WINDOWS 95 ENTWICKELT

Stärke, Intellekt und Zauberkraft — drei unabdingbare Voraussetzungen, wenn Sie es mit Diablo aufnehmen wollen, dem personalisierten Inbegriff des Bösen. Doch bevor Sie ihm gegenüberstehen können, haben Sie erst einmal eine finstere Unterwelt zu durchqueren, wo Ihnen sprichwörtlich die Hölle heiß gemacht wird!

DIABLO

ERHÄLTlich IM SOMMER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION

Im Exklusiv-Vertrieb von:

BOMICO
IMPORT/EXPORT GERMANY

<http://www.bomico.com>

BLIZZARD

ENTERTAINMENT

<http://www.blizzard.com>

Alle Rechte vorbehalten.
©1996 Blizzard Entertainment.

Creatures

Künstliche Lebensformen

Mit künstlicher Intelligenz beschäftigt sich die Menschheit seit der Entwicklung des ersten Computers. Vor allem Romanautoren scheint das Thema magisch anzuziehen: es gibt kein Zukunftsbild, in dem Cyborgs oder Androiden nicht zumindest einen Gastauftritt hätten. Aber das ist nur Fiktion, in der Realität ist die Wissenschaft noch Jahre von der Umsetzung entfernt.

Millennium Interactive möchte die Forschung nun sprunghaft vorantreiben. Seit knapp drei Jahren arbeitet das englische Unternehmen an einem Code, der künstliches Leben an einem gewöhnlichen PC ermöglicht. Das war zwar bislang nicht undurchführbar, jedoch waren Großrechenanlagen im Wert eines schmucken Mehrfamilienhauses erforderlich. Das soll sich nun ab September ändern. Bei Creatures handelt es sich um das erste Programm, das „Artificial Life“ auf konven-

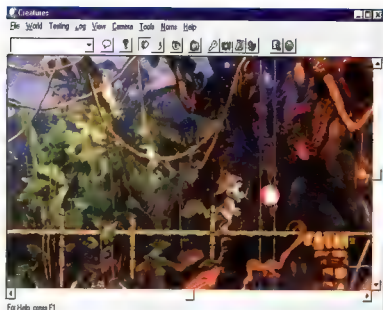
tionellen PCs ermöglicht. Auf einem riesigen Versuchsgelände können Sie das Leben der Norns, so der Name der kleinen Creatures, beobachten und auch beeinflussen. Dabei sollte man sich unter Creatures keine herkömmliche Simulation in Richtung SimCity, Lion oder Wolf vorstellen, sondern eher ein ernstzunehmendes Experiment. Durch einen komplizierten Code, der liebevoll Cyberlife genannt wird, konnten die Programmierer den Norns echtes Leben einhauchen. Es handelt sich um eine digitale Lebensform.

„Einmal konnte ich beobachten, daß zwei Creatures mit einem Ball gespielt haben. Da wir das nicht programmiert hatten, wußte ich plötzlich, daß Cyberlife wirklich funktioniert“, meint Toby Simpson und beschreibt damit eine wichtige Eigenschaft der Norns: sie sind sehr, sehr neugierig.

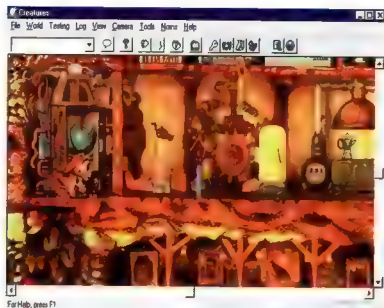
Neugierde ist ein wichtiger Faktor

Um beim Beispiel zu bleiben: wenn ein Norn auf einen Ball stößt, so weiß er natürlich nicht, was er damit anfangen soll. Es





Das Terrain wurde sehr abwechslungsreich gestaltet, um den Creatures möglichst viele Freiheiten zur eigenen Entfaltung zu geben.



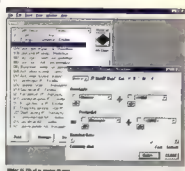
In jedem siebten Ei: die Norns schlüpfen aus Eiern (links); so läßt sich schon zu Beginn des Spiels erkennen, um welches Geschlecht es sich handelt.

kann durchaus vorkommen, daß er versuchen wird, den Ball zu essen - eine schlechte Entscheidung, schließlich ist so ein Stück Plastik nicht gerade schmackhaft und erst recht nicht bekömmlich. Nach einiger Zeit wird er allerdings herausfinden, daß man einen Ball rollen bzw. werfen kann. Das sorgt nicht

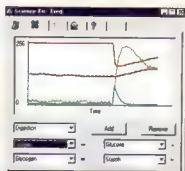
nur für Abwechslung, sondern erzeugt auch Freude - eine ganze Reihe positiver Reaktionen werden hervorgerufen. Natürlich kann genau das Gegenteil eintreten, wenn sich ein Norn beispielsweise beim Spiel mit dem Ball verletzt. Dieses Verhalten geht Hand in Hand mit dem neuronalen Netz, das

Cyberlife Inside

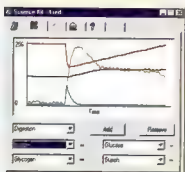
Um das „künstliche Leben“ nicht nur auf Großrechnern, sondern auch auf konventionellen PCs zu ermöglichen, mußten einige Abläufe stark vereinfacht werden. Dennoch verfügt ein durchschnittlicher Norn bei seiner Geburt über mehr als 400 Gene. Diese Zahl kann sich im Laufe der Evolution natürlich nach oben bewegen, neue Eigenschaften können bedingt durch die Umgebung hinzukommen. Laut den Entwicklern kann eigentlich niemand so genau wissen, in welcher Weise und in welche Richtung sich die Kreaturen entwickeln werden, wenn sie sich in der hundertsten Generation befinden.



Millennium hat für Creatures einen eigenen Editor geschrieben, mit dem sich einzelne Gene und Reaktionen verändern lassen. Hier sehen Sie, wie ein Norn Glucose zu Glycogen verarbeitet, nachdem es Nahrung zu sich genommen hat.

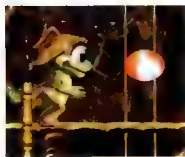


Ohne Nahrungsaufnahme kann auch ein künstliches Geschöpf nicht überleben. Hier sehen Sie, was sich „in einem Norn“ abspielt. Er hungert und nimmt Nahrung zu sich. Das Hungergefühl fällt rapide, wenn Glucose (Zucker) zur Weiterverarbeitung zur Verfügung steht.



Die Eigenschaften des neuralen Nervensystems und des Gehirns sind hochkomplex - diese Codes wurden von Wissenschaftlern entwickelt, kleinste Veränderungen können verheerende Folgen für das Programm haben.





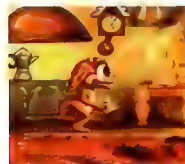
Ein Norn „lernt“, die Eigenschaften eines Balls zu verstehen.



Die Gondeln werden nach einiger Zeit als Fortbewegungsmittel genutzt.



Mit einer eigenen Sprache verständigen sich die Norns untereinander.



Nahrungsaufnahme ist auch für Norns überlebenswichtig.



Ein Norn lernt „unsere“ Sprache – viel Geduld wird vorausgesetzt.

Im Gespräch



Wir sprachen mit Toby Simpson, Producer bei Millennium.

Ist Creatures nun ein Spiel oder ein reines Entertainment-Produkt?

Sowohl als auch. Ein Spiel definiert sich durch ein bestimmtes Ziel, das es zu erreichen gilt. Das gibt es bei Creatures natürlich nicht – es muß weder ein Highscore geschlagen noch ein fieser Obermatz um die Ecke gebracht werden. Es ist aber dennoch sehr unterhaltend und interessant, die Kreaturen bei der Entwicklung zu beobachten.

Momentan kann der Spieler die Norns per Mausklick beliebig versetzen. Wird sich das ändern?

Ja, definitiv. In einigen Testläufen haben wir bemerkt, daß die Spieler dazu neigen, die Norns mit

irrer Geschwindigkeit über den Bildschirm zu hetzen. Dadurch kann man zwar in kurzer Zeit alle Locations sehen und alle Gegenstände ausprobieren, jedoch lernen die kleinen Wesen nichts von ihrer Umgebung und bleiben auf niedrigstem Niveau. Deshalb werden wir diese Option stark limitieren.

Das Bugfixing muß wahnsinnig aufwendig sein...

...nicht nur aufwendig, es ist ein Alptraum. Kaum hat man ein Problem gelöst, taucht plötzlich ein anderes auf. Man darf eines nicht vergessen: es handelt sich nicht um ein Spiel mit linearem Ablauf, sondern um einen hochkomplexen biologischen Code, der sich ständig verändert. Dadurch läßt sich das Verhalten der Norns nur schwer vorausbestimmen. Trotzdem werden wir im Zeitplan bleiben. Die größten Probleme haben wir schon gelöst. Ein verbugtes Programm möchten wir auf keinen Fall veröffentlichen.

mit Hilfe hochkomplexer Routinen integriert wurde. Ein weiteres Beispiel: wenn sich ein Norn zu stark einem Feuer nähert, so empfindet er Schmerz – er wird sich also nicht mehr so schnell an das gleißende Licht heranwagen, schließlich hat er schon einmal eine negative Erfahrung gemacht.

Nicht programmiert

Wie gesagt, dieses Verhalten wurde nicht programmiert. Den Norns wurden „einfach“ verschiedene Fähig- und Fertigkeiten zugewiesen. Sie können Gegenstände werfen, Knöpfe drücken und Hebel ziehen, Nahrungsmittel zu sich nehmen und Funktionsweisen unterschiedlicher Apparate verstehen. Gleichzeitig wurden auch alle Objekte und Einrichtungen mit speziellen Attributen versehen. Ein Aufzug läßt sich zum Beispiel per Knopfdruck aktivieren – eine Eigenschaft, die jedem bekannt ist. Nur nicht den Norns, denn sie sind nur in der Lage einen Knopf zu drücken, wissen aber nicht, was dann passiert. Erst wenn ein Norn mehrmals einen Aufzug benutzt hat, wird er verstehen können, wozu diese Einrichtung sinnvoll



NUR DER SIEG ZÄHLT.

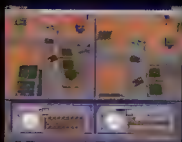
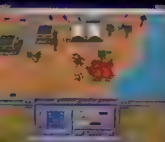


„Superb! Performance 85%,“
—PlayStation 2, 1/98

„Great! 85%, Sound 80%,
Splitplay 81%,“
—PC Games 1/98



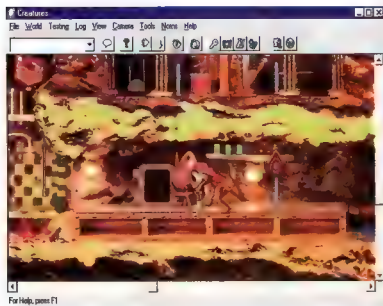
Und den Sieg müssen Sie sich hart erkämpfen. Das überwältigende Action-Strategiespiel RETURN FIRE ist ein Muß für jeden adrenalinstoßsuchenden Softwarefan. Stellen Sie sich der Herausforderung und erobern Sie die Fahne vom gegnerischen Territorium. Über 100 komplexe und herausfordernde Szenarien sind mit Panzern, Helikoptern, Jeeps und schwergepanzerten Jägern zu bestehen. RETURN FIRE ist erhältlich für PC CD ROM (WIN '95), PlayStation und Saturn.



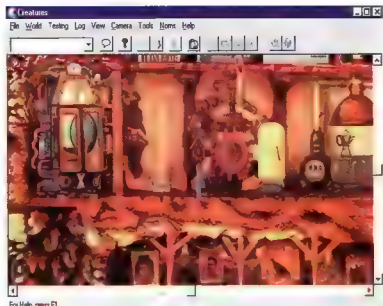
- Realistische, detaillierte 3-D Umgebung
- Dolby Surround Sound
- 2-Spieler Splitscreen Option
- Klassische Musik zur Untermalung der Angriffe: „Hummelflug“ von Rimskij-Korsakow, „Ritt der Walküre“ von Wagner
- Komplett in Deutsch



WARNER INTERACTIVE



Auch das Verhalten von Alkohol auf einen Organismus kann anhand von Creatures verfolgt werden: hier entdeckt ein Norn die Schnapsbrennerei.

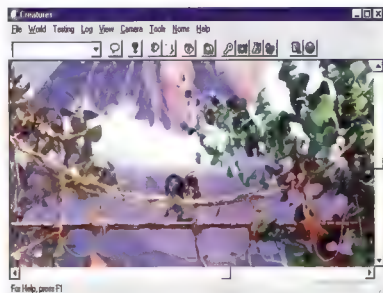


Die Umgebung wurde liebevoll gestaltet. Anhand eines riesigen Modells wurde ein „virtuelles Terrarium“ für die Creatures geschaffen.

eingesetzt werden kann. Der Norn lernt also von seiner Umgebung und lernt auch, sich ihr anzupassen, einzelne Abläufe („benutze den Aufzug“, „spiel mit dem Ball“) wurden hingegen nicht programmiert. Daß das „Versuchsgelände“ maßgeblichen Einfluß auf den Spielablauf hat, meint auch Toby Simpson: „Unser System könnte nicht seine Leistungsfähigkeit zeigen, wenn wir nicht so viele Objekte integriert hätten. Stellen Sie sich einfach vor, Sie würden in einem völlig kahlen Raum leben, da hätten Sie auch nicht viel zu tun.“

Fahrverhalten der digitalen Kontrahenten. Aber auch in anderen Industriezweigen kann Cyberlife zum Einsatz kommen. Millennium könnte sich zum Beispiel Videorekorder vorstellen, die mit dem Zuschauer durch das Programm gehen und dann wissen, welche Lieblingssendungen unbedingt aufgezeichnet werden müssen. In wenigen Monaten werden wir abschätzen können, ob es sich bei Cyberlife nur um eine Zukunftsvision oder eine bahnbrechende Entwicklung handelt.

Oliver Menne ■

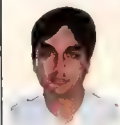


Diese Ungeheuer machen den Creatures das Leben schwer. Sie stehlen Nahrung und treiben allerlei derbe Späße. Die Norns müssen sich verteidigen.

Anwendungsbereiche

Laut Millennium könnten die Routinen von Creatures auch in anderen Spielen Anwendung finden. Momentan steckt das englische Softwarehaus mit drei bis vier Unternehmen in Verhandlungen, die an der Lizenzierung des Codes interessiert sind. Wenn alles klappt, können wir uns schon bald auf Spiele mit revolutionärer „künstlicher Intelligenz“ freuen. Als Beispiel nannte Anil Malhotra ein Rennspiel, in dem man gegen „fast menschliche Gegner“ antreten kann, ändern doch Faktoren wie Streß, Wut und Angst das

im Gespräch



Anil Malhotra beschäftigt sich schon seit 1985 mit künstlicher Intelligenz. Wir sprachen mit Millenniums Business Development Manager.

Creatures hört sich nach einem sehr interessanten Projekt an, aber warum sollte man es sich kaufen?

Wir hoffen, daß die Idee von den Leuten positiv aufgenommen wird, und daß wir ihr intellektuelles Interesse wecken können. Außerdem macht es eine Menge Spaß...

... das auf alle Fälle, aber glauben Sie, das reicht?

Da Creatures mit den Grundelementen einer Lebensform ausgestattet ist, handelt es sich um das erste Programm, das virtuell denkt und sein eige-

nes Leben führt. Besitzer von Creatures haben die Möglichkeit, sich um diese Tierchen zu kümmern, mit ihnen zu spielen und ihnen beizubringen, wie sie in ihrer Welt überleben können. Bislang konnten sich gute Ideen immer durchsetzen - und wir glauben, es handelt sich um eine sehr gute Idee. Wir vermuten aber auch, daß sich viele Leute Creatures zulegen werden, die hinter dem Produkt einen simplen Trick oder Bauernfängerei vermuten.

Aber es steckt ja kein Trick dahinter, das hat auch Dr. Dave Cliff von der Universität Sussex bestätigt.

Das ist richtig. Dave Cliff hat einen Namen auf dem Gebiet „künstliche Lebensformen“ und „künstliche Intelligenz“. Auch er konnte anfangs nicht so recht daran glauben. Aber als er den Source Code gesehen hatte, war er restlos überzeugt. Er ist fest davon überzeugt, daß Creatures der bislang größte Versuch in Richtung „künstliche Lebensformen“ werden könnte. Das sagt eine Menge aus.

jetzt im Handel!!

...oder direkt bei cdv:

0721 / 972240



compuserve:
100022.274
mailbox:
0721/72014
Internet:
<http://www.cdv.de>

t-online:
CDV#



CLIF DANGER (SW) CDR3020

Ein COMIC-Jump&Run-Game, in dem Clif eine Amazonen-Königin befreien muß. Mit 3fach Scrolling, Techno-Sound u.v.m.!

Xenophage (Shareware) CDR3021

Riesige, außerirdische Kreaturen kämpfen um den Fortbestand ihrer Gattung. Mit Kamera-Zoom, bildschirmgroßen Figuren u.v.m.

Je DM 9.95*



IKARUS Sprachtrainer

Ein leistungsfähiges Sprachenlernprogramm mit Sprachausgabe, hoher Funktionalität und einfacher Bedienung. IKARUS Sprachtrainer sind lieferbar für:

ENGLISH	CDR2117	ca. 25.000 Worte
FRANZÖSISCH	CDR2118	ca. 15.000 Worte
ITALIENISCH	CDR2119	ca. 15.000 Worte
SPANISCH	CDR2120	

Je DM 9.95*



IKARUS Deutsches Recht CDR2898

...ist ein leicht zu bedienendes Recherche-System. Suchen Sie nach bestimmten Wörtern oder Textpassagen, in einzelnen oder allen Gesetzen. Die "Fundstellen" können markiert und gespeichert werden. Im Text vorkommende Verweise (§§12) können direkt eingesehen werden. Alle Texte sind im ANSI-Format gespeichert. **Insgesamt 50**

Dokumente-Vorordnungsung

DM 49.95*



IKARUS Translator PRO CDR2148

Übersetzen Sie komplett formatierte Texte aus und in die Sprachen Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Portugiesisch und Latein, wobei die mitgelieferten Datenbanken selbst erweitert werden können. Das Programm kann aber auch ganz einfach als Textverarbeitungs- oder Nachschlagewerk genutzt werden.

DM 49.95*



IKARUS Börse plus CDR2840

Endlich ist es privaten Anlegern und Profis möglich, das Börsengeschäft hautnah zu verfolgen. Filtern Sie in kürzester Zeit aus tausenden von Wertpapieren die für Sie interessantesten heraus. Über das IKARUS Terminal können Modembesitzer täglich ca. 30 Wertpapierkurse aktualisieren. Eine Erweiterung per ABO ist möglich. Werden Sie zum Börsenprofi!

DM 49.95*



Die Monats CD-ROM CDR9607

Ab sofort Doppel-CD!

JULI 1996
Jeden Monat topaktuell! Weit über 500 (diesmal 750) Shareware-Programme, eine lizenzierte Vollversion und wechselnde Extras (Spiele-Demos, Musiktitel etc.) machen diese Doppel-CD zum absoluten Muss für jeden Computerbesitzer.

DM 29.95*



TOP111 Windows Spiele V.2 CDR3024

TOP111 Spiele für DOS V.2 CDR3026

Auf diesen beiden CD-ROMs der TOP111-Serie finden alle Computer-User, die Gutes von Überflüssigem zu unterscheiden wissen, eine hervorragende Auswahl aktueller Shareware-Spiele!

Je DM 12.95*



TYRIAN CDR3013

"Für mich ist TYRIAN das derzeit beste Shoot'am Up auf Pcs." - M. Ernst, PC Player 3/96

Tyrian ist ein großartiges Shoot'am-Up-Spiel, das speziell für PCs entwickelt wurde. Lassen Sie sich von unglaublichen Grafiken und verrückten Waffensystemen überzeugen. Exklusive CD-Version mit über 60 Super-Levels!

DM 89.95*

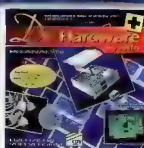


WinSkat (Vollversion) CDR3014

Endlich können Sie Skat spielen, üben, gewinnen und verlieren - wann immer Sie wollen! Und beim nächsten "realen" Spiel mit den Freunden avancieren Sie vom Anfänger zum Zocker-König! Zusätzlich zu den DSKV-Turniersatzregeln können Sie eigene Regeln aufstellen.

MIT Garachengame!

DM 49.95*



Dr. Hardware Sysinfo CDR2127

Das bekannte PC-Analyseprogramm für Anfänger und Profis - jetzt mit folgenden neuen Features:

- Plug&Play-Bios Detailinformationen • erweiterte PCI-Analyse • erkannt synchronen, asynchronen + Pipeline Burst Cache • Alles-auf-einen-Blick-Analyse • erweiterte Analyse von div. Chipsätzen und vieles mehr!

DM 29.95*



TOP 2222

Diese Sammlung bringt auf einen Schlag die zweitausend-zweihundertzwanzig beliebtesten Shareware- und PD-Programme auf Ihren PC! Egal was Sie suchen - Sie werden nichts vermissen!

DM 29.95*



Kartenspiele

Vol.2

Über 160 Shareware/PD-Kartenspiele für DOS, Windows und OS/2. Zocken Sie wann immer Sie wollen. Mit deutschem Menüsistem und Beschreibungstexten.

DM 14.95*



System Lotto 4.0

Der beliebte Lottomanager - jetzt neu in der Version 4.0:

- Mehrfachsysteme und mehrere Mitspieler
- beliebige Fremdsysteme
- erweiterte Online-Hilfe
- Fehlerprüfung

DM 39.95*

Core Design dreht auf: Tomb Raider & Co.

Der Kreuzzug ins Glück!

Mit einer Reihe exzellenter Actionspiele wird der Konsolenexperte Core Design bald auf dem PC schon auch auf den festen Größen gehören. Wir besuchten das ständig expandierende Softwarehaus im englischen Derby und warfen einen Blick auf Highlights wie Tomb Raider, Blam! oder Ninja, die einen Vergleich mit Werken von id Software oder LucasArts nicht scheuen müssen.

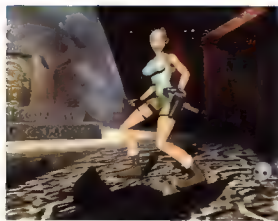
von Hans Ippisch

Core Designs Marketing-Director Richard Barclay kann ein Lied davon singen, wie mühsam es ist, sich auf dem PC-Markt zu etablieren. Gelten sie unter den Sega-Fans aufgrund erstklassiger Mega CD II-Titel wie Thunderhawk, Battlecorps oder Soulstar schon seit Jahren als Top-Entwickler, so wurden sie von PC-Usern bislang hartnäckig übersehen. Selbst Thunderhawk 2 verhalf ihnen nur zu einem kleinen Achtungserfolg. Bei der nun anstehenden Produkt-Offensive dürfte es jedoch auch dem kritischsten Dauernörgler schwerfallen, Spiele von Core Design links liegen zu lassen. Während unseres Besuchs in Derby wurden wir mit vielen eindrucksvollen Projekten überschüttet, gegen die selbst das großzügige Landhaus im klassischen englischen Stil verbläute, in dem die Entwickler residieren (der Ferrari Testarossa von Chef Jeremy Smith war allerdings kaum zu toppen!).

Lady in Action!

Das zweifellos eindrucksvollste Spiel sorgte schon auf der E3 für Aufsehen. Lara Croft, die weibliche Hauptdarstellerin, dürfte Fans von Duke Nukem & Co. in kürzester Zeit für





Lara, die Heldin des Spiels, geht nicht mit körperlichen Reizen.

Tomb Raider begeistern. Insbesondere die eindrucksvolle 3D-Grafik sorgte mit neuen Perspektiven und flüssig animierten Polygon-Charakteren für Abwechslung.

„Meiner Meinung nach sind Spiele wie Quake am Ende der Fahnenstange angelangt, da gibt es nichts mehr in puncto Gameplay, was man noch hinzufügen könnte. Tomb Raider ist der Versuch, zu dem zurückzukehren, was Spiele einst auszeichnete“, so erklärt Designer und Animationsentwickler Toby Gard die grundsätzliche Idee hinter Tomb Raider. Sich von der etablierten Konkurrenz zu unterscheiden, ist ihnen auch deutlich gelungen. Man stieg von der be-



Die feinen Texturen werden durch geschickte Anordnung zu (fast schon) photorealistischen Bildern. Zwischen den Felsen ist hier ein schön animierter Wasserfall zu sehen. Generell spart Tomb Raider nicht mit Spezialeffekten.

währten und überstrapazierten Ich-Perspektive auf eine neuartige Ansicht aus der dritten Person um, die auf den ersten Blick an Alone in the Dark und Ecstatica erinnert. Die technische Überlegenheit wird jedoch schon nach wenigen Sekunden klar, wenn sich die Hauptfigur in Bewegung setzt. Die Hintergründe sind nicht statisch, sondern scrollen flüssig in bewährter 3D-



Das Pulsieren des Wasser wird durch sich ständig verändernde Texturen ermöglicht. Dadurch werden die Tauchsequenzen zu einem echten Erlebnis.



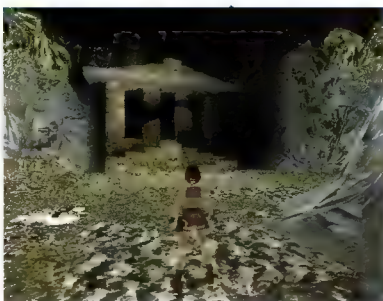
Überraschung! Ein aus dem Dunkeln heranströmender Wolf kann mit der Pistole blitzschnell verjagt bzw. unschädlich gemacht werden.



Von links nach rechts: Map-Designer Neal Boyd (kniend), Programmierer Jason Gosling, Map-Designerin Heather Gibson, FMV-Gestalter Lee Pullen, Designer Toby Gard und Programmierer Paul Douglas entwickeln zusammen mit PC-Programmierer Gavin Rimmer (nicht auf dem Bild) den potentellen Megahit Tomb Raider.



Lara bekommt mehr Gesellschaft, als ihr lieb ist! Hier bäumt sich gerade ein riesiger Bär neben ihr auf, da bleibt wohl nur noch die Flucht!



Die Grafiken sind sehr abwechslungsreich: Aus dem Nichts taucht hier ein riesiger Azteken Tempel auf - eine gruselige Atmosphäre.

Manier, wobei auf zahlreiche Lichteffekte und perfekten Aufbau Wert gelegt wurde. Die phantastisch aussehende Lara, die man deswegen genommen hat, weil „der Spieler auf etwas Schönes und Attraktives schauen sollte“, glänzt zusätzlich noch mit einer detaillierten Darstellung, wie man sie bislang nur aus Virtua Fighter Remix kannte. Allerfeinste Texturen, realistische und zahlreiche Animationen, atmosphärische Sprachsamples

(für die PR-Managerin Susie Hamilton erhalten mußte) und originalgetreue Schrittgeräusche dürften diese Lady zum Actionstar 1996 machen. Ob sie nun Salti hinlegt, lässig die beiden Revolver aus dem Halfter zieht und im Lauf auf herumstreuende Wölfe ballert oder einfach genial animiert durch grafisch eindrucksvolle Wassertunnels schwimmt, Lara Croft stiehlt der Konkurrenz nicht nur aufgrund ihres reizvollen Körper-

baus die Schau. Die frei bewegliche Kamera aus Sicht einer dritten Person eröffnet im wahrsten Sinne des Wortes völlig neue Perspektiven. „Sie ermöglicht uns cinematische Effekte, wie man sie noch nie gesehen hat“, freuen sich Heather Gibson und Neal Boyd, die beiden Map-Designer. Läuft man beispielsweise durch ein Labyrinth und hetzt um die Ecken, erinnert die Kameraführung an einen klassischen Actionfilm - Stichwort:

John Woo. Steht man an einem Abgrund, kann man selbstständig einen Blick in die Tiefe werfen, um die Überlebenschancen einzuschätzen.

Puzzles im Action-Spiel

Dennach wollen die Designer Tomb Raider nicht als einfaches 3D-Action-Spiel eingestuft sehen. „Meiner Meinung nach ist es ein Action-Adventure, denn es hat jede Menge Puzzle- und Plattform-Elemente

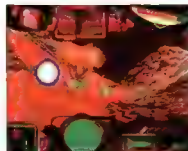
Blam! Machinehead



Andy Howe, Martin Gibbings, Andy Sandham, Stuart Atkinson, Dan Scott und Dave Pate lassen in Blam! Machinehead ihrer Action-Phantasie freien Lauf. (v.l.n.r.)

Eine abgefahrenere Mischung aus Descent und Magic Carpet hat ein sechsköpfiges Entwicklungsteam in Vorbereitung. Nachdem die Erde von einem bösartigen Virus in postapokalyptische Zustände versetzt worden ist, muß die äußerst attraktive Kimberly Stride, die in einem Anfall von Wahnsinn von ihrem bösartigen Assistenten Orville McCandle in eine hautenges Sportdress gesteckt

und auf eine mobile Bombe gefesselt wurde, in zahlreichen 3D-Levels ihr Können beweisen. Horrormäßige Gegner wie Mutanten-Spinnen und lichtstreuende Insektenhelikopter machen die Suche nach dem Ausgang nicht gerade



Die mit Schluchten und Bergen versehene Oberfläche sorgt für ein gutes Fluggefühl.



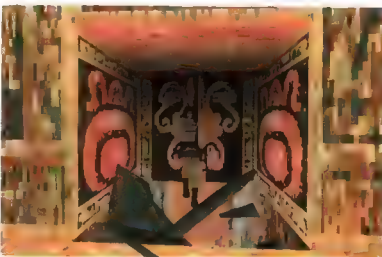
Im Laufe des Spiels wird man auf etwa 12 verschiedene Szenarien treffen, für die eigene Texture-Sets zusammengestellt wurden.



Sämtliche Objekte, wie beispielsweise die herumstreuenden Wölfe, sind echte 3D-Figuren, die sich realistisch bewegen.

te, der Kampf macht nur einen kleinen Teil des Spiels aus“, begründet Toby seine Ansicht. So muß man beispielsweise nicht nur nimmersatte Braunbären und Wölfe erledigen, sondern ebenso zielgenau zwischen hochschwebenden Plattformen hin- und herspringen und sich im Dungeon zu rechtfinden. Einige Levels werden etwas actionlastiger, andere etwas mehr mit Puzzles ausgestattet. Um im Spiel überhaupt bestehen zu kön-

nen, ist natürlich der gekonnte Umgang mit Lara erforderlich. Anfängern ist deshalb ein dringender Besuch im originellen Bonus-Raum zu empfehlen. Hier gibt es nämlich eine wunderschön gestaltete Turnhalle, in der man alle körperlichen Aktivitäten von Lady Tomb Raider trainieren kann. Sprünge, Salti und hurtige Sprints sollten für jeden Spieler mit ein bißchen Übung überhaupt kein Problem mehr darstellen.



Die gut berechneten Lichteffekte machen Tomb Raider noch realistischer. Hier verschwindet Lara in einem dunklen Tunnel.

einfach, insbesondere wenn man Züge gezielt aus einem Tunnel befreien muß, Schalter sucht oder sich in ständig verändernden Landschaften vorfindet. Die flinke Darstellung und die völlige Bewegungsfreiheit machen Blam! zu einem

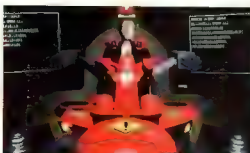
Fest für Reaktionskünstler, die auf tolle Lichteffekte, schockierende Videosequenzen und derben britischen Humor in den FMV-Dialogen zwischen Kimberly und Orville stehen. Die Geräusche der Gegner erinnern übrigens frappant an

das Gequietsche der legendären Ridley Scott-Aliens. „Die neuartige Steuerung und die Intelligenz der Gegner haben uns am meisten Kopferbrechen bereitet, schließlich sollen diese beiden Elemente dem Spieler gefallen!“, erinnert

sich Programmierer Andy Howe. Diese Schwierigkeiten sind nun jedoch überwunden, denn Blam! Machinehead entpuppt sich als spannender Action-Reißer mit gelungener Optik und viel Abwechslung.



Dieses Flugzeug hat die Virenplage leider nicht überlebt. Es wird wohl für alle Zeiten vornüber im Boden steckenbleiben.

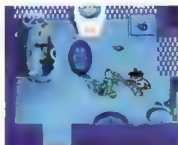


Unsere Heldin wurde von ihrem verrückten Kollegen auf diese Höllenmaschine gefesselt. Nun muß Sie seinen Befehlen Folge leisten.



Eklige Polygon-Spinnen wuseln dutzendweise durch die Levels und machen dem Spieler das Leben schwer.

Ninja, Swagman & Co.!



Die hübsch gestalteten Räume und die gerenderten Charaktere zeigen, daß man bei Core viel Wert auf Detailarbeit legt.



Swagman erinnert durch den japanischen Stil an Konsolen-Rollenspiele wie beispielsweise Zelda oder Landstalker.

Drei weitere Produkte gab es im Erdgeschloß zu bewundern, die sich jedoch allesamt noch in einem frühen Entwicklungsstadium befinden. Wer Konsolen-RPGs wie Zelda oder Landstalker liebt, darf sich besonders auf das putzige, im Japano-Style gehaltene Swagman freuen, das mit komplexen Landschaften, witzigen Charakteren und wahrscheinlich komplett deutschen Dialogen glänzen kann. Größte Besonderheit des Spiels ist, daß man bis zu zwei Charaktere beliebig

durch die Landschaften schicken kann. Wer sich nach Klassikern wie Golden Axe oder Shinobi zurückkehrt, darf sich auf Ninja freuen, das derzeit auf dem Sega Saturn entwickelt wird, jedoch im Frühjahr '97 auch für den PC erscheinen soll. Mit einem gelenkigen Ninja durch die Wälder und Gebirge und liefert sich Gefechte mit Samurais oder riesigen Monstern.



Chris Long, Stefan Walker, James Rayman, Peter Duncan, Jerry Oldreive (v.l.n.r.) und die photoscheuen Grafiker John Kirkland und Tracey Clarke leben ihre Japano-Verliebe im Rollenspiel Swagman aus.

Insbesondere die Qualität der Grafiken wirkt jetzt schon überzeugend.

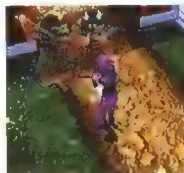
Marc Avory arbeitet an „Fighting“

Die Sega-Legende Marc Avory, seines Zeichens Schöpfer von Thunderhawk, arbeitet zusammen mit seinem Dauerpartner Roberto Cirillo auch an einem Beat 'em Up-ähnlichen Game für den Saturn, von dem ebenfalls eine PC-

Umsetzung vorgesehen ist. Die erste frühe Version machte einen umwerfenden Eindruck: Man nehme Virtua Fighter Remix, lasse bis zu zwei Spieler gleichzeitig an die Joypads, ergänze den Schauplatz um eine komplette Stadt inklusive Wolkenkratzer und Straßen mit Autos, gebe den Spielern absolute Bewegungsfreiheit und schicke Herden bärer Buben los. Schon hat man das, was sich derzeit „Fighting“ nennt, und bis April '97 erscheinen soll!



Joby Wood, Jerr O Carol und Martin Jensen (v.l.n.r.) wollen zusammen mit Brian Tomczyk neue Actionwelten in Ninja präsentieren.



In Ninja darf man sich bei wechselnden Perspektiven mit Samurais und Monstern auseinandersetzen.



Die Figuren in Ninja überzeugen durch flüssige Animation und hohe Detailgenauigkeit.

Auch ohne Beschleunigkarte

In puncto Präsentation ist Tomb Raider über jeden Zweifel erhaben. Sorgte auf der E3 noch eine mit 3DFX-Karte (eine Grafikbeschleunigkarte) unterstützte Version für brillante Optik, so bekamen wir in Derby die brandneue Fassung auf einem Pentium 166 mit tollen SVGA-Grafiken in derselben Qualität zu sehen - ohne 3D-Beschleunigkarte! Insbesondere die naturgetreue

Aufmachung im Azteken-Look bringt frischen Wind in das momentan vorherrschende Software-Einerlei. Sehenswerte FMV-Sequenzen vor den einzelnen Levels runden den durchweg positiven Gesamteindruck ab. Bis August müssen sich Action-Fans allerdings noch gedulden, bevor die weibliche Gleichberechtigung im Action-Genre beginnt. Wir freuen uns jedenfalls schon auf diesen potentiellen Sommer-Hit!



Selbst in der normalerweise eher grobkörnigen VGA-Auflösung kommen die körperlichen Vorzüge von Lara noch gut zur Geltung.



Diablo

Downtown

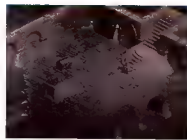
Schmucke Dungeons, kecke Monster und endlich mal kein abgehalfterter Avatar weit und breit, der einem den Status des unangefochtenen Helden streitig machen könnte - der Einstieg in Diablo könnte verheißungsvoller nicht sein. Anfangs lediglich ausgerüstet mit Schwert, Zauberstab bzw. Bogen stiefelt man einsam durch die nur schwach ausgeleuchtete, aus mehreren Stockwerken bestehende Unterwelt. Mit etwas Glück entdeckt man schon bald kleine Schatullen oder Kisten, in denen sich Schwerter, Brustpanzer, Helme, Säbel, Messer, Schilde oder gar Goldstücke befinden, die sich auf der Oberwelt (ein mittelalterliches Dörfchen) gegen noch bessere Waffen eintauschen lassen. Mit etwas weniger

Leidenschaftliche Rollenspieler wissen: In Fantasy-Reichen wollen die Kids nicht Feuerwehrmann, Lokomotivführer oder Astronaut werden, sondern Magier, Bogenschütze oder Krieger. Wer sich spontan für eine dieser drei klassischen Ausbildungsrichtungen entschieden hat, betritt die faszinierende Welt eines Action-Rollenspiels, das allein schon technisch alles bisher Dagewesene in den Dungeons stellt. Wegen der großen Resonanz auf die bisherige Berichterstattung präsentieren wir Ihnen diesmal auf vier Seiten einen noch intensiveren Einblick in das aktuelle Blizzard-Projekt Diablo.

Glück kommt schon nach wenigen Schritten der erste Zombie unter den Arkaden hindurchgeschlurft, oder einige Skelettkrieger verfolgen den Hauptdarsteller durch die Katakomben. Wie dieser gespenstische Dungeon aufgebaut ist, wie groß er ist, wie viele Scheusale sich dort herumtreiben, wie stark diese

Eine der leichteren Übungen: Mit den gemächlichen Overlords hat man selbst bei zahlenmäßiger Unterlegenheit meist leichtes Spiel.





Um Schatztruhen zu untersuchen, müssen diese lediglich angeklickt werden. In diesem Beispiel entdeckt man eine größere Menge Goldmünzen.



Läuft der Hauptdarsteller hinter einer für den Spieler uneinsehbaren Mauer, wird diese „durchsichtig“.

sind und wie lange man letztendlich spielt - all das bestimmen Sie! Das Programm generiert die Katakomben zu Spielbeginn per Zufall durch Eingabe eines beliebigen „Seed“-Codes (z. B. „WARCRAFT“), der die vorgegebenen Parameter berücksichtigt. Es gibt also nur einen „WARCRAFT“-Level,

während ein „PCGAMES“-Dungeon wieder völlig anders aussieht.

Village People

Ausgangsort für all Ihre Aktionen ist das angesprochene Dorf, in das unser Held zu Beginn der Story nach einer längeren Geschäftsreise zurückkehrt. Bis auf einige wenige Überlebende wurde die kleine Siedlung fast vollständig ausgerottet - inklusive seiner Familie. Nach Gesprächen mit den wenigen übriggebliebenen Bewohnern kristallisiert sich schnell heraus, daß der Ursprung allen Übels in der örtlichen Kirche zu suchen ist, unter der sich ein ausgedehntes Labyrinth befindet. Ziel des Rachefeldzugs ist die Vernichtung des sagenumwobenen „Diablo“, der sich in dieser heimlichen Umgebung niedergelassen hat. Zusätzlich wird der Spieler mit rund 20 unterschiedlichen „Mini-Quests“ (etwa 10 verschiedene pro Kampagne) konfrontiert, bei deren Erfüllung es exklusive magische Gegenstände oder zusätzliche Zaubersprüche zu „gewinnen“ gibt. Beispielsweise könnte ein Auftrag lauten, den übermächtigen „Skeleton King“ zu vernichten, der mit seiner Armee aus Skelett-Kriegern Angst und Schrecken in den Dörfern verbreitet. Gelingt dies, bekommt der Held einen Anti-Skelett-Knüppel überreicht; des weiteren verziehen sich sämtliche Klappergestelle aus den Gewölbungen, was die Mission erheblich erleichtert.

Nordlichter

Blizzard ist nicht gleich Blizzard. Während ein Großteil der Warcraft 1- und 2-Crew in Irvine (einem Stadtteil von Los Angeles) fieberhaft an StarCraft bastelt, kümmert sich die im Norden Kaliforniens gelegene Filiale (sinngemäß „Blizzard North“) derzeit ausschließlich um Diablo. Bis zum Auftauchen durch Blizzard im März dieses Jahres nannte sich das Team noch „Condor“ und entwickelte PC-Spiele für mehrere Publisher, darunter die Football-Simulation NFL Quarterback Club für Acclaim.

Monster

Mehr als 100 Monster gibt es in Diablo - wir zeigen Ihnen hier eine illustre Auswahl:



Acid Beast

Der vierfüßige Dämon spuckt mit Säure-Kugeln um sich.



Black Knight

Tragisch für Zauberer: die Schwertkämpfer sind fast völlig immun gegen jede Art von Magie.



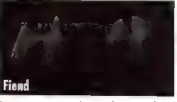
Bone Demon

Die „wiederbelebten“ Toten beherrschen eine ganze Reihe von verhängnisvollen Zaubersprüchen.



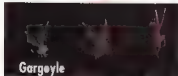
The Fallen

Dieser Monster-Typ gehört im Grunde zu den schwächsten Dämonen, die man überhaupt zu sehen bekommt. Nur in der Gruppe fühlen sie sich stark und agieren rasch übermütig; werden die Jungs allerdings eingeschüchtert, löst sich die Bande schnell auf. Die mit Säbel und Schild ausgestatteten Exemplare sind geringfügig gefährlicher als jene mit Wurtspeeren.



Fiend

Botmans Freunde zeichnen sich insbesondere durch ihre Gewandtheit aus - in Sachen Fortbewegungsgeschwindigkeit schlagen sie Menschen um Längen.



Gargoyle

Abteilung „Tarnen & Täuschen“: Auf den ersten Blick sehen die Gargoyles aus wie Stein-Statuen, doch urplötzlich können sie sich in fliegende Bestien verwandeln und den Helden aus der Luft attackieren.



Gargoyle

Schon allein zahlenmäßig gehören die muskelbepackten Gargoyle Dämonen zu den bedrohlichsten Untertanen des „Diablo“. Von der Statur her erinnern sie an Menschen. Eine Sorte verwendete Keulen, die mit Metallzacken überzogen sind, während die andere aus der Distanz mit Pfeil und Bogen angreift.



Skeleton Captain

Etwas cleverer und stärker als die übrigen Skelett-Krieger. Bei der Anwesenheit eines Skeleton Captains legen sich die Untertanen besonders ins Zeug.

Monster



The Hidden

Wie der Name schon sagt: dieser Dämonen-Typ hat eine Art „Tarnkappen-Funktion“, die ihn für jeweils kurze Zeit unsichtbar macht.



Horned Demon

Wenn dieses rhinocerosartige Geschöpf bedrohlich das Horn senkt und Anlauf nimmt, ist alles zu spät - brandgefährlich!



Mega-Demon

Unbestritten das Stärkste, was es serienmäßig in den Diablo-Dungeons gibt. Neben der rein körperlichen Überlegenheit spucken Mega-Demons Feuer.



Scavenger

Die rattenähnlichen Scavenger überraschen durch ihre außerordentliche Geschwindigkeit. Glücklicherweise werden sie durch herumliegende Leichen abgelenkt.



Overlord

Overlords kommen selten allein und bringen deshalb oft auch noch ein paar Kollegen anderer Rassen mit. Bärenstark, aber nicht gerade die Schnellsten ihrer Zunft.



Skeleton

Daß es in den Dungeons vor Skeletten nur so wimmelt, geht auf eine Initiative des Skeleton King zurück. Obwohl es sich um recht raffinierte Zeitgenossen handelt, fallen sie schon nach wenigen Treffern in sich zusammen und hinterlassen einen Knochenberg. Skeleton-Krieger greifen im Nahkampf mit Äxten und aus größerer Distanz mit Pfeil und Bogen an.

Des Teufels Areal

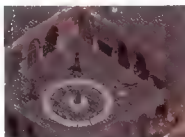
Wer Diablo auf ein „Ultima 8 im Dungeon“ reduziert, macht es sich zu einfach - der Schwerpunkt liegt eindeutig bei Kampf und Magie; auf langatmige Dialoge oder nervige Jump & Run-Einlagen hat man klugerweise verzichtet. In Diablo steckt eine ganze Reihe bewährter Spielkonzepte, die von Blizzard zu einem sowohl einsteigerfreundlichen als auch Profis ansprechenden Rollenspiel-Cocktail verquirlt wurden. Da wozu einen die obligaten RPG-Charaktere (Geschicklichkeit, Stärke, Energie etc.), die mit fortschreitender Erfahrung ansteigen und per Tastendruck angezeigt werden. Zum anderen verteilt man im Inventory wie gewohnt die Ausrüstung auf die gewünschten Körperteile.

Die isometrische Perspektive (man blickt von schräg oben auf einen Ausschnitt des Dungeons) entspricht in etwa Crusader: No Remorse. Der Rest der Umgebung ist weitgehend abgedunkelt; erst wenn ein Monster in der Nähe auftaucht, läßt es sich anklicken und bekämpfen. Dazu dienen die beiden Maustasten: Die linke ist für den Einsatz von „handfesten“ Waffen (Pfeil und Bogen, Schwert, Morgenstern etc.) gedacht, während die rechte Taste einen der ca. 35 Zaubersprüche auslöst. Zu den spektakulärsten Effekten zählt u. a. die Feuerwand, die die anstürmende Meute im eigenen Saft brutzelt. Zwar ist der Magier für solcherlei Aktivitäten naturgemäß prädestiniert, doch auch der Bogenschütze und der Krieger können dank Mana (regeneriert sich mit der Zeit von selbst und wird durch gefundene Mana-Kristalle aufgestockt) auf überirdische Hilfe zurückgreifen. Die zur Verfügung stehende Menge wird durch eine

ständig eingeblendete blaue Kugel dargestellt; eine rote Kugel symbolisiert die Kampfkraft.

Dunkelkammern

Bislang einzigartig für ein waschechtes Rollenspiel: die phantastische SVGA-Grafik nebst der gerenderten Monster, die von den Blizzard-Künstlern mit einer unglaublichen Liebe zum Detail animiert wurden. Die schaurig-finsternen Kellergewölben sind mit Sarkophagen, atmosphärisch lodernnden Fackeln, kunstvollen Bögen und Säulen, schweren Holztüren, verlockenden Treppenaufgängen und Wand-Reliefs ausgestattet. Das Bild scrollt sanft mit, sobald Sie auf eine beliebige Stelle klicken und der jugendliche Draufgänger lostrabt. Falls einzelne Lokalisationen vom Betrachter nicht einsehbar sind, weil sie z. B. durch



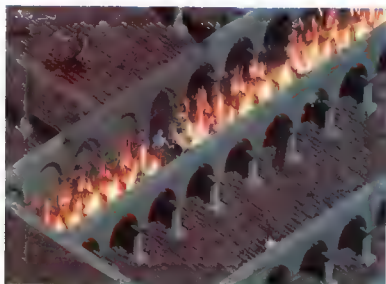
Im Mehrspieler-Modus via Modem, Netzwerk und Internet können Sie gegen- oder miteinander durch den Dungeon wandern.



Sobald man durch das Kirchen-Portal tritt, ist man völlig auf sich alleine gestellt.



Das Inventory und den Charakter-Bildschirm können Sie getrennt oder kombiniert anzeigen lassen.



Der „Flame Wall“-Spell entfaltet seine volle Wirkung erst in engen Korridoren, in die man zuvor einige Gegner hineingelockt und dann die Tür verschlossen hat.

Mauern verdeckt sind, werden die Hindernisse kurzzeitig transparent. Die Oberwelt (zu der sie jederzeit zurückkehren können) besteht u. a. aus einer Taverne und einigen Wohngebäuden, deren Bewohner ihnen mit Tips zur Seite stehen und den einen oder anderen Spezial-Auftrag für Sie parat haben.

Mehr-Wert

Blizzard gehört ebenso wie id Software und Bullfrog zu den Labels, die zwar einerseits auf eine ausgeprägte künstliche Intelligenz ihrer Engine Wert legen, andererseits aber das Spielen gegen menschliche Gegner forcieren. Diablo macht da keine Ausnahme: Unterstützt werden Nullmodem/Modem und IPX-Netzwerke (mindestens vier Spieler) sowie eine Internet-Anbindung; dazu wird das Unternehmen einen eigenen Server bereitstellen, der - abgesehen von Ihren Provider-Gebühren - kostenlos genutzt werden kann. Zwei Alternativen stehen zur Wahl: Entweder erledigen Sie eine gestellte Aufgabe im Team oder Sie treten in einer Art „Deathmatch“ gegeneinander an und schnappen sich die lukrativsten Gimmicks vor der Nase weg. Voraussetzung für Diablo ist ein handelsüblicher 486



Eine der anspruchsvollsten Herausforderungen: Wer gegen den „Skeleton King“ antritt, sollte zuvor einiges an Erfahrung gesammelt haben und mit entsprechendem Equipment ausgerüstet sein.

DX2/66 mit 8 MB RAM plus Windows 95 - und noch ein wenig Geduld: Ein Release-Termin im September dieses Jahres erscheint durchaus realistisch. Und die Wartezeit lohnt sich: Diablo ist es wegen der appetitlichen Präsentation, seiner Anpassungsfähigkeit, dem unkomplizierten Handling und der technischen Überlegenheit (hierzu gehören die Mehrspieler-Modi) zuzutragen, auch jene Spieler anzusprechen, die bislang vor einem traditionellen Rollenspiel wie Ultima 8, Lands of Lore, Das Schwarze Auge oder Stonekeep zurückgeschreckt sind.

Petra Maueröder ■

Monster



Magma Demon

Die Magma Demons bestehen von Kopf bis Fuß aus einer glühenden Masse. Als Wurfgeschosse verwenden sie Lava-Bällchen, die sie aus ihrem eigenem Körper formen. Beim Auftreffen der Kugeln werden gigantische Explosionen erzeugt.



Storm Lord

Vor allem im Nahkampf eine nicht zu unterschätzende Bedrohung, da er lebensgefährliche Stromstöße aussendet.



Skeleton King
Das Oberhaupt aller Skelett-Krieger: Nur er ist dazu in der Lage, seine Kollegen „wiederzubeleben“.



Serpent Mage

Die viergliedrigen Schlangen-Dämonen greifen mit zwei Schwertern an und können gleichzeitig Zaubersprüche anwenden.



Succubus

Diese weiblichen Gestalten verfügen über eine Art „Laser“, die beim Getroffenen erhebliche Schäden anrichten.



Wurm

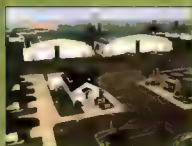
Schöne Grüße aus Arrakis: Die riesigen Nacktschnecken hausen normalerweise in dunklen Grotten und verputzen einen Menschen mit Haut und Haaren.



Zombie

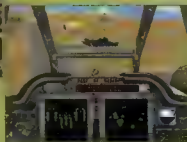
Da sich diese fleischfressenden Untertiere nur sehr langsam fortbewegen können, sind sie für erfahrene Helden problemlos zu erledigen. Für schwache Charaktere, die noch am Anfang ihrer Karriere stehen, werden Zombies allerdings schnell zum tödlichen Risiko.

DER AH-64D LONGBOW AUS DER SIGHT EINES GEGNERISCHEN PANZERS.



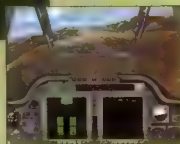
Die Mitarbeit der Jane's Information Group liefert durch präzise Avionik-Daten höchst realistische Flugeigenschaften.

AH-64D kombiniert modernste Programmierleistung mit dem Know-how von Jane's und wurde durch kampferprobte Piloten der U.S. Army getestet.

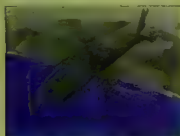


Fliegen Sie durch ein 20000 Quadratkilometer großes, komplett mit Texturen belegtes 3D-Terrain, das durch akkurate Modellierung von Karten des U.S.

Geological Survey eine unglaubliche Realitätsnähe widerspiegelt.



Das neueste Projekt von Andy Hollis, dem Meister der Kampfflug-Simulationen. (Entwickler von Gunship & F-15 Strike Eagle)



EIN GEGNERISCHER PANZER AUS DER SIGHT DES AH-64D LONGBOW.



AH-64D LONGBOW

Das Maximum an Realismus.

PC Player 07/96: Gold-Player

Zitat Boris Schneider: "Mit dem
überreichlichen Hintergrund-
Informationen von Jane's katapultiert sich
AH-64D Longbow an die Spitze der
Hubschrauber-Simulationen."



Außerdem erhältlich
ATF Advanced Tactical Fighters
PC Player 06/96: 4 von 5 Sternen



<http://www.janes.com/janes.html>
oder <http://www.ea.com/janes.html>

PC Joker 07/96: 87%

Zitat Martin Schnelle: "Ganz klar die
derzeit beste Heli-Simulation!"

PC Player 07/96

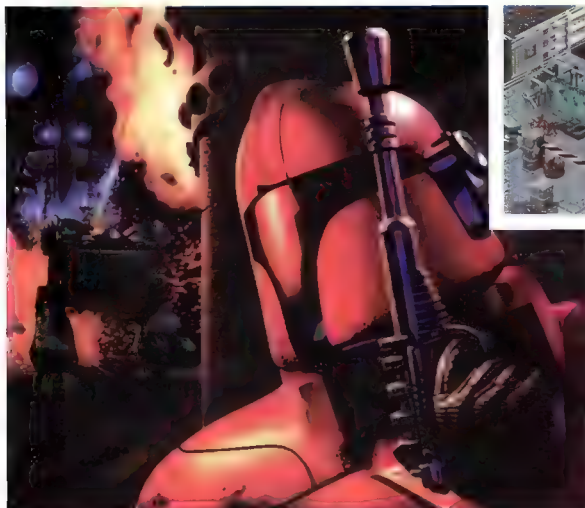
Zitat Monika Stoschek: "Der Schwerpunkt
von Apache liegt auf Detailtreue. Und es
ist wirklich alles drin und alles dran."



ELECTRONIC ARTS®

Exklusiv-Vertrieb durch KINGSOFT, Tel. 0 24 08/94 10, Fax: 0 24 08/94 16 44.

Electronic Arts Hotline: 0 52 41/940-555 • In WWW finden Sie Electronic Arts unter <http://www.ea.com> Software © 1996 Electronic Arts • ATF ist ein Warenzeichen von Electronic Arts • Alle Rechte vorbehalten • F.S. Sollte Jagd & Gunship sind eingetragene Warenzeichen von MicroProse Software Inc. • Hintergrundinformationen von Jane's Library Copyright © 1996 Jane's Information Group Limited • Jane's ist ein eingetragenes Warenzeichen von Jane's Information Group Ltd. • Electronic Arts ist ein eingetragenes Warenzeichen von Electronic Arts • Kingsoft ist ein eingetragenes Warenzeichen von Kingsoft Systems, Inc.



Crusader: No Regret verläßt sich auf alte Tugenden und bietet jede Menge Action in insgesamt zehn extra-langen Missionen.

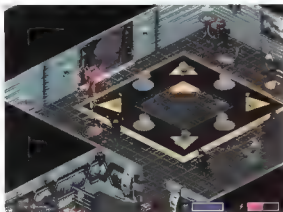
Crusader: No Regret

Das letzte Gefecht

Origin ist bekannt für faszinierende und spannende Serien, *Wing Commander* und *Ultima* sind wohl die besten Beispiele. Im vergangenen Jahr veröffentlichten die Texaner *Crusader: No Remorse*, ein Spiel, das förmlich nach einer Fortsetzung schreit. Der große Erfolg des *Baller*-Epos hat Origin nun restlos überzeugt: in Austin wird fieberhaft an dem Nachfolger *Crusader: No Regret* gearbeitet.



Jetzt geht's rund. Unser Held wird von zwei feindlichen Sicherheitsoffizieren aufgespürt.



Mit Hilfe neuer Elemente in der Steuerung wurde die ohnehin schon gute Spielbarkeit noch verbessert.

Crusader: No Regret setzt die Story nahtlos fort. Sie schlüpfen in die Rolle eines einsamen Streiters, der sich in einer korrupten Welt für die Gerechtigkeit einsetzt. Diesmal führt Sie der Kampf gegen das „World Economic Consortium“ auf eine geheime Mondbasis. Furchtlose Truppen des Syndikats versuchen, Sie von der letzten großen Auseinandersetzung mit Draygan, dem Vorsitzenden der verbrecherischen Bande, abzuhalten.

Der Vorgänger konnte durch außerordentlich detailgenaue Grafiken überzeugen. Bei *Crusader: No Regret* wurde dieser große Vorteil gegenüber anderen Spielen dieses Genres weiter ausgebaut. Es lassen sich nun noch mehr Einzelheiten erkennen, es gibt noch mehr zu entdecken. Diese Feinheiten können freilich nur in einer ruhigen Sekunde ausgemacht werden - doch diese Zeit bleibt dem Spieler meistens nicht. Auch der zweite Teil konzentriert sich auf einen rasanten Spielverlauf ohne lange Verschnaufpausen.

Für Neueinsteiger: unabhängige Story

Wer den Vorgänger schon gespielt hat, wird sich mit der Steuerung schnell zurechtfin-

den, große Änderungen sind bei Origin momentan nicht im Gespräch. Allerdings läßt sich Crusader: No Regret auch ohne jegliche Vorkenntnisse problemlos spielen: die Story wurde völlig unabhängig entwickelt, und auch die Tastaturkommandos lassen sich schnell erlernen. Angekündigt wurde jedoch, daß man sich nun Kampftaktiken zurechtlegen kann, d. h. das Spiel wird nicht mehr ausschließlich das Reaktionsvermögen fordern. Außerdem wurde der Gehalt der Puzzles und Fallen ein wenig angehoben, um mehr Abwechslung zu garantieren. Das gilt auch für die einzelnen Missionen: neben den gewohnten und von diesem Spiel auch erwarteten Ballerorgien dürfen wir uns auf tiefgreifendere Aufgaben freuen. So müssen zum Beispiel Zivilisten beschützt und evakuiert werden; durch gezielte Sabotage wird der Gegner demoralisiert und der Material-Nachschub aufgehalten. Neue Charaktere dürfen natürlich nicht fehlen. Das beste Beispiel dafür sind wohl die Servomechs - intelligente Roboter, die sich im Kampf als gnadenlose Gegner entpuppen. Sie können sich „morphen“ und haben die Fähigkeit, fast lautlos durch die Gänge zu schleichen; etwas unangenehm, wenn man unvorsichtig um die Ecke schlendert... Die neuen Waffensysteme beinhalten zum Beispiel ein Schießseisen, mit dem sich uneinsichtige Kontrahenten einfrieren lassen. Eines nach zum Gameplay: um Attacken des Gegners aus dem Weg zu gehen, können Sie nun auch nach vorne abtauchen und sich kniend zur Seite abrollen - Features, die den Spielspaß vermutlich stark anheben werden.

Full Motion Video

Origin hat die Grafik nicht nur in puncto Detailgenauigkeit verbessert. Im Gegensatz zum Vorgänger werden diesmal Videosequenzen die Rahmenhandlung erzählen. Nach ist nicht viel über die Filmaufnahmen bekannt, fest steht lediglich, daß auf technischer Seite wieder Surround Sound verwendet wird. Wer weiß, vielleicht erwartet uns wieder ein Feuerwerk à la Wing Commander? Im Spätsommer wissen wir mehr, dann soll Crusader: No Regret - so zumindest die vorläufige Planung - nämlich spätestens erhältlich sein.

Oliver Menne ■



In Crusader: No Regret werden Sie nicht nur mit gehaltvollen Puzzles konfrontiert, sondern auch mit neuen Gegnern. Hier sehen Sie die Servomechs.



CD-ROM

5th Musketeer	DV	79,95	Olympic Games	DA	69,95
Alanya	DV	69,95	Olympic Soccer	DA	69,95
AH-64 Longbow	DV	77,95	Panzer General 2	DA	72,95
Acorn in the Dark 1-3	DV	66,95	PBA Bowling	DA	58,95
ATF	DV	78,95	Phantasmagoria	DV	83,95
Bad Mojo	DV	78,95	Pole Position	DV	89,95
Bad as	DV	68,95	Police Quest SWAT	DA	*79,95
Battle Cruiser 3000AD	DV	64,95	Quake	DA	i.Vorb.
Bioforce	DV	29,95	Rätsel des Master	DV	69,95
Bleib (Screamers)	DA	59,95	Rebell Assault 2	DV	79,95
Brown Arrow	DV	89,95	Return Fire Win 95	DV	*79,95

Dungeon Keeper DV 77,95

Burning Steel 4	DV	71,95	RTL Samstag Nacht	DV	49,95
Caesar 2	DV	79,95	Sea Legends	DV	79,95
Chronicles of the Sword	DV	71,95	Shannara	DV	69,95
Civilization 2	DV	78,95	Sheep Shock	DV	78,95
Command & Conquer	DV	89,95	Silent Hunter	DV	69,95
Com & Conquer 2	DV	*89,95	Silent Thunder	DV	79,95
Com & Con Mission	CDV	34,95	Simon 2 Incl. T-Shirt	DV	68,95
Conquest of the New World	DV	84,95	Space Buckle	DV	69,95
Creature Shock	DV	39,95	Space Hulk Win95	DA	78,95
Crusader - No Remorse	DV	79,95	Speed Haste	DV	53,95
Cyberia 2	DV	69,95	Spycraft	EV	78,95
Cybermage	DV	78,95	Star Trek: Deep Space 9	DA	77,95
Cyber Judas	EV	*84,95	Star Trek: Deep Space 9	DV	77,95
Daggerfall	DV	*78,95	Star Trek: Final Unity	DV	73,95
Das Schwarze Auge 3D	DV	49,95	Steel Panthers	DV	75,95
Destruction Derby	DA	49,95	S.T.O.R.M.	DA	78,95
Die Fugger 2	DV	79,95	Stonekeep	DV	90,95
Die Stedler	DV	39,95	Su-27: Sattel Das a Win95	DV	*69,95
Die Siedler 2	DV	68,95	Syndicate Plus	DV	39,95
Discreet	DV	78,95	Syndicate Wars	DV	*78,95
Dog (Bildsch.Scherm)	DA	29,95	System Shock	DV	39,95
Duke Nukem 3D	DA	79,95			

Dungeon Keeper DV 77,95

Earth Siege 2-Skyforce	DV	79,95	T-MEK	DA	*79,95
Ecco the Dolphin	DV	56,95	Teamfight	DV	84,95
EF 2000 (TDX)	DV	*94,95	Terminator Future Shock	DV	78,95
Elizabeth 1	DV	89,95	Terra Nova	DA	77,95
Euro 96 (kostenl. Upd.)	DV	65,95	Terra Nova	DV	*77,95
F1 Grand Prix 1	DV	39,95	The Dig	DV	69,95
F1 Grand Prix 2	DV	*94,95	This means War (Win95)	DV	85,95
F1 Manager 96	DV	69,95	Thunderhawk 2	DV	79,95
Fast Attack	DV	64,95	TILT	DA	59,95
FIFA Soccer	DV	29,95	Top Gun-Fire at Will	DV	78,95
FIFA Soccer 96	DV	78,95	Torin's Passage	DV	84,95
Fip Out	DA	39,95	Track Attack	DV	71,95
Gabriel Knight 2	DV	84,95	Urban Runner	DV	69,95
Gene Wars	DV	*78,95	U.S. Navy Fighter	DV	29,95
Grand Prix Manager	DV	57,95	Virtual Snooker	DA	84,95
Hard Ball 5	DA	78,95	Warcraft 2	DV	79,95
Indy Car Racing 2	DV	78,95	Warcraft 2 Mission	DV	29,95

Urban Runner DV 69,95

Command & Conquer 2 DV *89,95

Little Big Adventure	DV	29,95	Wing Armada	DA	29,95
MAG	DV	73,95	Wing Commander 3D	DA	39,95
Magic Carpet Plus	DV	29,95	Wing Commander 4D	DV	89,95
Magic the Gathering	DV	*84,95	Wing C. 3&4 Bundle	DV	124,95
Manic Karts	DA	39,95	Witchaven II	EV	84,95
Master of Orion 2	DV	*84,95	Worms	DV	69,95
Machwarrior 2 Special	DV	79,95	Worms Reinforcements	DV	39,95
Nascar Racing	DA	29,95	Z	DV	*69,95
Navy Strike	DV	*94,95	Zork Nemesis	DV	*79,95
NBA Live 96	DV	78,95			
Need for Speed	DV	78,95			
NHL Hockey 95	DA	29,95			
NHL Hockey 96	DV	78,95			
Normality Inc.	DV	74,95			

Verandkosten: Nachnahme 9,95 DM (plus 3,00 DM Zahlkartengebühr) • Vorkasse 6,95 DM

Wir versenden ausschließlich im SICHERHEITSPACKUNG OHNE MEHRKOSTEN

Versandanschrift: dynamic soft • Schwarzwehrstr. 9 • 78259 Ehingen

Telefon: 0 77 33 / 33 66 • Telefax: 0 77 33 / 67 88

Laderlokal, Kreuzensteinst. 12 • 78224 Singen/Hw.

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kosterpauschale von 25,-DM

Ink. Winter • Intimer und Preisänderungen vorbehalten - Ladenpreise können variieren



Und am achten Tag ging er nach Sylt

200 himmlisch gerenderte Belohnungen für gute Seelen

Über 300 verschiedene Gebäude und Landschaftsteile

Isometrische 3D Grafik für höllischen Überblick

2 Hilfsdämonen erleichtern Ihnen die Arbeit

Die erste Himmel-und-Hölle-Simulation

Gieß mir ja
die Pflanzen!

COMPACT
disc PC
CD-ROM



...und überließ euch die Kontrolle.

Diese himmlische

Simulation garantiert

höllischen Spaß.

LUCKASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRÄSENTIERT

AFTERLIFE

CHAOS IM JENSEITS

Vertrieb: LucasArts Entertainment Company, 31111 Klamath, Pa. 82131/6670, Fax: 62131/6671111, Postfach 6000, Everdurger Straße 34, 99990
Hannover, Tel.: 05131/1221111, Fax: 05131/1221111, Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Baharweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel.: 061/7852968, Fax: 061/7851222.
Entwickelt: LucasArts Entertainment Company, 31111 Klamath, Pa. 82131/6670, Fax: 62131/6671111, Postfach 6000, Everdurger Straße 34, 99990
Hannover, Tel.: 05131/1221111, Fax: 05131/1221111, Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Baharweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel.: 061/7852968, Fax: 061/7851222.

Herstellung und Vertrieb durch FUNISOFT.



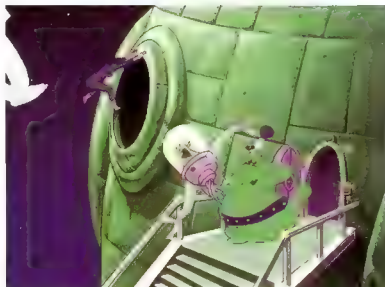
Orion Burger

Vollwertkost!

Einen Hamburger haben Sie ja sicherlich schon einmal gegessen - könnten Sie sich aber auch vorstellen, zwischen zwei Brötchenhälften in einem überdimensionalen Alien-Maul zu verschwinden? Wenn nicht, dann sollten Sie sich schnell an diesen Gedanken gewöhnen...



Niemand soll sagen, man hätte ihn nicht gewarnt: Ernährungswissenschaftler klären uns seit Jahren über die Schädlichkeit von Fast Food auf - und keiner will darauf hören. Fällt es selbst erfahrenen Burger-Essern schon schwer, die Ingredienzen eines herkömmlichen Hamburgers von McDonald's oder Burger King zu identifizieren, so stünde er bei den „Leckereien“ der galaktischen Fast Food-Kette „Orion Burger“ vor einem schier unlös-



Die „Einkaufsabteilung“ von Orion Burger wird von zwei kompletten Trotzeln geleitet. Diesen beiden muß Wilbur seine Denkfähigkeit beweisen.

baren Rätsel. Der größte Hamburger-Brater des Universums ist bei der Auswahl seiner Zutaten nämlich nicht gerade pingelig - vom Thronablatz-Tentakelburger bis zur Sternraupen-Schleimsammel ist auf der Speisekarte alles zu finden, was irgendwo kriecht und flucht. Für die Aktionswochen 1996 hat sich die Firma jetzt etwas ganz Besonderes ausgedacht: „Schlemmereien vom Planeten Erde“ heißt das Motto, unter dem menschliches Protein als Köstlichkeit angeboten werden soll. Ein kleines Problem gibt es dabei freilich noch. Da ein Slogan von Orion Burger besagt, daß der hungrige Weltraum-Reisende garantiert kein intelligentes Leben auf seiner Semmel wiederfindet, stehen noch verschiedene Intelligenztests an, die an einem willkürlich gewählten Exemplar unserer Gattung vollzogen werden müssen. Nur wenn sich dieses eine Exemplar als dumm genug erweist, steht der Fast Food-Kette der Weg in die irdi-

schen Jagdgründe frei. Sie können sich sicherlich schon denken, welchen Zeitgenossen man sich für den IQ-Test aussucht. Richtig geraten - Sie!

Human McNuggets...

Sie schlüpfen dabei in die Haut des jungen Wilbur, der auf eine derart große Verantwortung überhaupt nicht vorbereitet ist. Die fünf Testreihen, die ihm von den Aliens aufgezwungen werden, bilden den Grundstock des satirischen Adventures, im Laufe des Spiels kommt der Held aber auch an die unterschiedlichsten Orte und trifft die bizarrsten Lebensformen. Besonders interessant ist der zeitliche Aufbau der Storyline. Ähnlich wie in der Filmkomödie „Und ewig grüßt das Mummeltier“ hat der Spieler die Chance, den Tag seiner Einführung immer wieder neu durchzuspielen - sein gesammeltes Wissen und sein Inventory behält er dabei allerdings. Wilburs größter Gegenspieler ist Zlarg, ein leuchtendgrüner Alien, der den unfreiwilligen Kandidaten

durch die Testserien führt. Daß es dabei nicht immer fair zugeht, dürfte klar sein, denn die Speisekarten mit den neuen Menschen-Burgern sind anscheinend schon gedruckt. Die kniffligen IQ-Tests reichen von technischen Analysen des menschlichen Gehirns bis zum Erlernen einer komplizierten Alien-Sprache. Sowohl der witzige Comicstil der Grafiken und Animationen als auch die Dialoge sind vollkommen auf des Spielers Sinn für schwarzen Humor ausgerichtet - wer sich an der geschmacklosen Vorstellung eines Menschen-Burgers also nicht stört, wird sich auf jeden Fall köstlich amüsieren.

Komplett deutsche Version in Arbeit

Die Komplexität von Sanctuary Woods' zuletzt veröffentlichtem Adventure, „Das Rätsel des Master Lu“, läßt auch Schlüsse auf den Spielumfang von Orion Burger zu: Obwohl der Hersteller noch keine definitive Aussage über die Anzahl der Locations gemacht hat, erwarten wir eine ähnliche Spieltiefe wie bei den All-Time-Classics Indiana Jones oder Monkey Island 2. Anhand einer Beta-Version konnten wir Orion Burger bereits mehrere Stunden spielen, wobei uns vor allem die liebevoll animierte SVGA-Grafik beeindruckte. Da der Veröffentlichungstermin für die deutschsprachige Version bereits im September liegt, läuft auch die Synchronisation auf Hochtouren. Die Liste der beteiligten Synchronsprecher enthält dabei übrigens so bekannte Stimmen wie Anthony Quinn, Woody Allen oder Duffy Duck. Wenn die deutsche Version - wie wir hoffen - noch rechtzeitig fertig wird, können wir Ihnen in der nächsten PC Games bereits ein Review bieten.

Thomas Borovskis ■

Heiß & fettig

Damit Sie gleich wissen, was uns im Falle von Wilburs Versagen blüht, haben wir einige Leckereien von der Orion-Burger-Speisekarte für Sie zusammengestellt:



FINGERFRITTEN

Ein Knabberspaß für alle, die Spare-Ribs schätzen.



SPECKBURGER

Das galaktische Gegenstück zum Mega-Double-Cheese?



NUGGETS

Welcher Körperteil ist mit „Nuggets“ wohl gemeint?

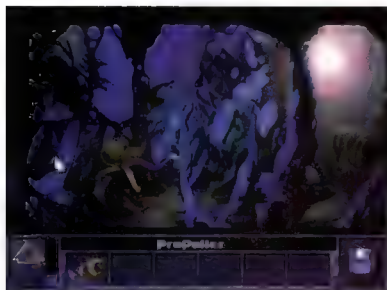
Wilbur trifft die bizarrsten Zeitgenossen während seines Abenteuers. Im Vergleich zu seinen grünfarbenen Hüschern (unten) sind die Gäste des Fast Food-Restaurants aber noch richtiggehend sympathisch (rechts).



Hintergrundgrafik und Animationen sind im Comicstil gehalten - für Orion Burger wurden insgesamt über 20.000 einzelne Frames gemacht. Eine deutsch synchronisierte Fassung soll noch im September erhältlich sein.

Alien Incident

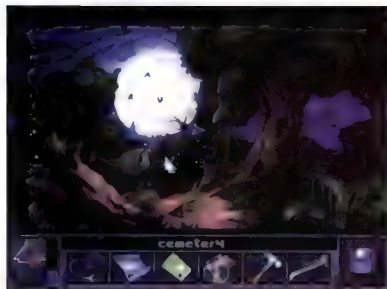
Aliens an Halloween



Unterwasser hat bislang noch kein Adventure gespielt. Aber das ist nur eine von vielen netten, frischen Ideen, die sich durch das gesamte Spiel ziehen.



Der kleine Poltergeist auf der linken Seite der Couch könnte ein hundsgeheimer Außerirdischer sein. Oder handelt es sich vielleicht doch um ein verkleidetes Menschenkind - überstürzte Handlungen führen meist ins Chaos!



Die herrliche Umgebungsgrafik spart nicht mit kurzweiligen Animationen. Hier nähern sich drei Fledermäuse unserem jugendlichen Helden.

Was muß ein gutes Adventure bieten? Eine fesselnde Story, ein gelungenes Interface und hübsche Grafiken. Alien Incident von Gametek macht in allen drei Punkten eine gute Figur und scheint das Potential zu haben, ein „moderner Klassiker“ zu werden.

Es ist Halloween. Kinder und Erwachsene verkleiden sich als Wesen aus der Schattenwelt, um die bösen Geister zu vertreiben. Sie haben irgendwie keine Lust, sich an dem regen Treiben auf den Straßen zu beteiligen und machen sich auf zu Ihrem Onkel. Er ist ein eigentlich ein eher glückloser Erfinder, der immer versucht, das Unmögliche möglich zu machen. Doch heute ist sein großer Tag, seine neueste Entwicklung funktioniert - leider, wie sich wenig später herausstellen wird. Mit dem „Wurmloch-Generator“ reißt er ein riesiges Loch in Zeit und Raum und ermöglicht so einem außerirdischen Flugobjekt den Eintritt in unsere Umlaufbahn.

Machthungrige Außerirdische

Für die machthungrigen Aliens ist unser Planet ein Schlaffenland. Keine fortgeschrittenen Waffen, keine ernstzunehmenden Abwehranlagen - das ruft nach Eroberung. Das Ziel des Spiels ist klar: Sie müssen die Aliens mit allen Mitteln davon abhalten, die Erde zu unterwerfen. Gleich zu Beginn werden Sie jedoch mit zwei dicken Problemen konfrontiert: die Aliens lassen sich an Halloween kaum von der kostümierten Bevölkerung unterscheiden und zweitens wurde Ihr Onkel von den un-

angenehmen Fremdlingen entführt. Er ist aber der einzige, der das Unheil vielleicht rückgängig machen kann... Die haarsträubende, aber gerade deshalb so faszinierende Story hat es in sich.

Die abgefahrene Story kann faszinieren

Im weiteren Verlauf werden Sie in einer geisterhaften Gruft mit einer 1.000 Jahre alten Mumie konfrontiert, und ein großer Teil des Abenteuers spielt sogar unterwasser - eine interessante Location, die bislang noch nie in einem Adventure so richtig Beachtung gefunden hat. Aber auch im eigentlichen Spiel steckt eine Menge Liebe zum Detail: das leicht verständliche Interface gestattet es dem Spieler, fast jeden sichtbaren Gegenstand anzufassen und auszuprobieren. Eine Option, die heutzutage nicht mehr selbstverständlich ist. Fans des klassischen Point-and-Kick-Adventures, das in letzter Zeit immer mehr in Vergessenheit geraten ist, werden sich jetzt schon hocherfreut die Hände reiben. Mit diesem Spiel kann Gametek mit Sicherheit viele neue Freunde gewinnen. Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in einer der nächsten Ausgaben, erscheinen soll Alien Incident nämlich noch im Sommer.

Oliver Menne ■



Warning:
BLIZZ KIXX CD ROM
will seriously change your
Online-Experience

Die CD ROM mit dem eigenen Online-Netz: **schneller, lauter, schriller und**
garantiert providerkostenfrei. Alles, was du brauchst, ist die frisch
gepreßte BLIZZ CD ROM. Dich erwarten thrilling games, virtual clublife, creative
workshops in The Lab, heiße news, chatting ohne limit **and more.....**

Get more infos and win: at <http://www.blizz.de> Im Viva-Text, ab S. 600





Olympic Games

Sportspielreigen

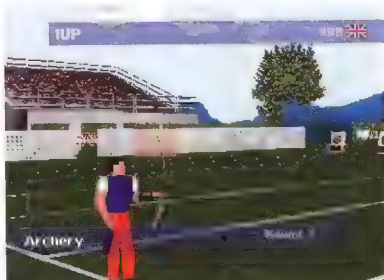
Das Medienereignis des Jahres naht! Ab 19. Juli präsentieren uns die öffentlich-rechtlichen Fernsehsender rund um die Uhr amateurgerechten Volkssport, Fernsehzeitschriften gönnen uns dicke Sonderteile und Nachrichtenmagazine fachsimpeln über Grenzwerte und Anabolika-Mißbrauch. Selbst auf dem PC-Screen weichen blutrünstige Dungeons sommerlichen Stadien und Highscores werden in Metern und Sekunden festgehalten.

Einmal mehr konnte sich U.S.Gold die Lizenz für das offizielle Olympia-Computerspiel sichern, das im Vergleich zu weniger berühmten Vorgängern diesmal mit spielerischen Qualitäten und ansehnlicher Grafik an den Joystick locken will. Bei unserem Besuch in Birmingham konnten wir uns auch davon überzeugen, daß

die Entwickler allerhand von Sportspielen verstehen.

Neuer Rekord?

Rekordverdächtige 15 Disziplinen erwarten den sportlichen TV-Profi in Olympic Games, das spielerisch an Klassiker wie Decathlon und Summer Games erinnert. In den meisten Disziplinen kommt es darauf



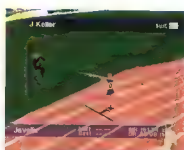
Ohne ein gutes Auge und gute Reaktion wird man beim Bogenschießen kaum hohe Punktzahlen erreichen.

an, schnellstmöglich auf die Tasten zu hämmern, den idealen Absprung- oder Wurfwinkel einzustellen und das richtige Timing zu finden. Dadurch, daß sich in mehreren Diszipli-

nen (wahrscheinlich) bis zu acht Leute gleichzeitig an den Start begeben dürfen, ist unterhaltsame Beschäftigung garantiert. Sollte man alleine spielen, darf man auch den motivieren-



Beim Weitsprung entscheiden Geschwindigkeit und Absprungwinkel.



Das Speerwerfen gehört zu den einfacheren Disziplinen.



Das Gewichtheben überrascht mit ausgeklügeltem Gameplay.

den Kampf gegen Computer-Athleten wagen. Technisch gesehen macht Olympic Games einen soliden Eindruck. Pentium-gerecht inszenierte man sämtliche Wettbewerbe in flotter 3D-Grafik, mit tv-gerechter Präsentation und unterschiedlichen Kameraeinstellungen. Auch wenn die Hintergründe teilweise etwas pixelig wirken und den Polygon-Charakteren

wenig Details spendiert wurden, während des Spiels überzeugen sie mit flüssiger Animation. Entscheidend für den Spielspaß ist natürlich nur das Gameplay; und das ist über jeden Zweifel erhaben.

Was geht ab?

In Disziplinen wie 100 Meter-Sprint, Dreisprung, Speerwurf,

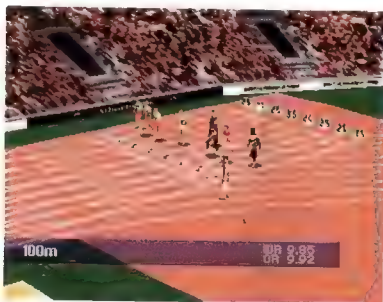
Hammerwurf, Diskus, Weitsprung, Stabhochsprung oder Hochsprung gibt es keine großen spielerischen Überraschungen. Flinke Knopfdrücken bzw. gutes Timing beim Absprung sind wichtig für einen Medaillenplatz. Beim Schwimmen oder 400m-Lauf genügt jedoch nicht alleine flottes Hämmern auf die Knöpfe, genauso wichtig ist es, sich seinen abnehmenden Ausdauer-Balken einzuteilen, um nicht kurz vor Ende auf der Stelle zu verharren. Besonders reizvoll sind das Gewichtheben und das Fechten geworden, die neben interessantem Gameplay auch die schönste Optik zu bieten haben. Bogenschießen, Rapid Fire-Shooting und Ton-

taubenschießen runden den Sportspielreigen ab und setzen eine gutes Auge und schnelle Reaktion voraus. Fazit: Olympic Games scheint eine empfehlenswerte Alternative zu den TV-Übertragungen zu werden, die insbesondere in Gesellschaft ihre Stärken ausspielt.

Hans Ippisch ■



Das Tontauben-Schießen gehört zum Repertoire jedes Multidisziplinspiels.



Im 100 Meter-Lauf dürfen sich mehrere Spieler gleichzeitig an den Start bogen.

Interview



Olympic Games-Produzent Gavin Cheshire: „Ich mag normalerweise keine Rüttelspiele!“

Beim Besuch in Birmingham bewies uns Gavin Cheshire, der General Manager der U.S.Gold-Entwicklungsfirma Silicon Dreams, eindrucksvoll, daß Olympic Games

mes in Sachen Gameplay neue Maßstäbe aufstellt.

15 Disziplinen in einem Spiel klingt nach einem echten Mammut-Projekt, wie habt ihr diese Aufgabe bewältigt?

Es war wirklich sehr viel Arbeit! Schon Ende 1994 haben wir mit dem Konzept begonnen, Anfang 1995 starteten wir mit der Entwicklung auf allen wichtigen CD-ROM-Formaten. In den Hochzeiten arbeiteten bis zu 15 Leute gleichzeitig an diesem Spiel!

Spiele wie Decathlon gelten noch heute als echte Joystickkiller, wird sich auch Olympic Games diesen Ruf erwerben können, oder habt ihr über Änderungen im Gameplay nachgedacht?

Zuerst einmal muß sich ein Game sehr gut spielen, aber wie macht man ein „Knäpfes so oft wie möglich drücken!“-Spiel gut spielbar? Ich bin normalerweise kein Fan von solchen Spielen, und deswegen haben wir uns eine Steuerungsalternative ausgedacht, bei

der es auf Rhythmus statt Geschwindigkeit ankommt.

Im olympischen Programm steht eine Vielzahl von Disziplinen zur Auswahl, wie habt ihr Euch für das Spiel entschieden?

Eigentlich sind es die Favoriten von Entwicklern, Disziplinen wie 100m, Weitsprung oder die Schußdisziplinen dürften natürlich nicht fehlen, andere wie Schwimmen garantieren Abwechslung. Letztendlich sind nun fünfzehn verschiedene Disziplinen auf einer CD.

BRANDHEISS!

Fast geschenkt!

F1 Racing
Push Over
Leader Board Golf
Dune 2
Super-VGA Harrier
Pinball Dreams
Humans
Prince of Persia
Pro Tennis Tour
Sherlock Holmes
Jack in the Dark

Das Komplettpaket auf CD-ROM
zum sensationellsten Komplettpreis
- solange der Vorrat reicht! -

komplett **49,99**

Möge der Saft mit Euch sein!

Star Trek: A Final Unity
Limited Collectors Edition
engl., CD-ROM
29,99

Wing Commander 3
dt., CD-ROM *
35,99

Unser Tip des Monats:

F1 Grand Prix 2

Microprose präsentiert endlich
den langersehnten Nachfolger!

CD-ROM *

99,99

Voraussetzungen: Laufwerke Anfang Juli - Vorbestellung ratsam!

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Dungeon Master 2

Der Name allein spricht
schon für sich. Ein Muß
für alle Role-Playing-Liebhaber.
Jetzt zum Krüllerpreis!

dt., CD-ROM
29,99

Kingdom Far Reaches

Interplay präsentiert
ein Fantasy-Abenteuer,
welches Sie gleich-
lang fesseln wird!

dt., CD-ROM
9,99

Command & Conquer total!

Command & Conquer
dt., CD-ROM
69,99

Mission Disk
dt., CD-ROM
29,99

Level Editor 2
Neue Version! Noch mehr Levels!
dt., CD-ROM
29,99

Zwei Top-Programme
zum absoluten Spitzenpreis!

Across the Rhine
dt., CD-ROM
29,99

Nascar Racing
CD-ROM
29,99

Elisabeth I.

Die neueste historische Wirtschaftssimulation
aus dem Hause Ascon ist nun endlich lieferbar!
- komplett deutsche Version -

CD-ROM **89,99**

AfterLife

CD-ROM *
74,99

Ab
22.08.96
endlich
auch in
Bremen!

Media Point

Bremen
Hanseatenhof 5
Fußgängerz. / im Lloydhof
am Parkhaus Am Brill
Straßenbahn 2,3 Am Brill



Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10



Media Point

... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!



Media Point

Media Point Vertriebs GmbH - Versandzentrale
Bismarckstraße 63 - 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:

(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point/

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM und 10% MwSt. - Steuer- und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Vorkaufskarten, Neuzugabe: 9,99 DM + 2,- Post-AKA-Gebühr - Kreditkarte: 9,99 DM
Vorräte: 6,99 DM - ab 250,- DM Bestellwert im meist versandkostenfreien
Express-Versand und UPS auf Anfrage - Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,- DM

SCHWARZER KRAUSER No.1

GESCHMACK IN VOLLER STÄRKE.

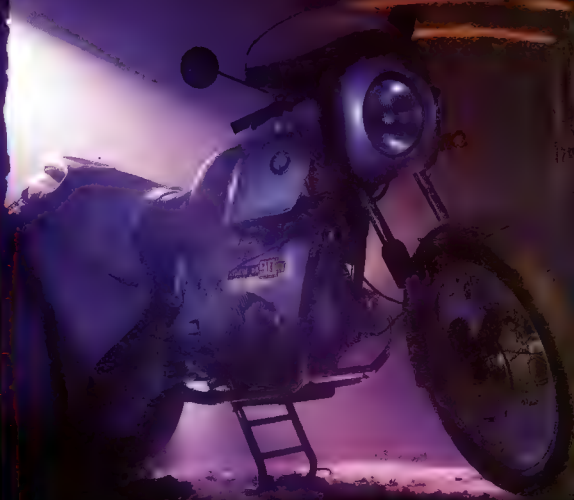


**SCHWARZER KRAUSER No.1
HAT DREI BMW R 90 S KLASSIKER
VERSTECKT: FIND' UND GEWINN SIE!**

Hol' Dir Dein starkes Stück! Wie?
Ganz einfach! Fahr' los, beantworte
die Fragen, find' die Lösungs-
wörter heraus und spür' am Ende
der Tour eine von drei general-
überholten BMW R 90 S im Top-
Zustand aus den 70er Jahren auf.
Also, dann, mach mit!

Kauf einfach die Hotline an oder
füll den Coupon aus!
Schwarzer Krauser No.1 schickt
Dir dann die Teilnahme-Unterlagen
mit den Routen und den Fragen.
Und dann heißt es auch schon
bald für Dich: such' in voller
Stärke das starke Stück.

SUCH' DAS STARKE STÜCK!



HOTLINE: 01 30/27 05 22*

*inkl. 10% MwSt.

COUPON

Ich habe hier dieses Schild mit Code und
Teilnahme-Unterlagen
mit ausgefüllt in folgender Region:

- ☐ Im Norden Deutschlands
- ☐ In der Mitte Deutschlands
- ☐ Im Süden Deutschlands

Seit dem 01.07.1990 stehen die

Schwarzer Krauser No.1
SUCH' DAS STARKE STÜCK!
0176 Düsseldorf

Die Unterlagen werden Ihnen
zusammen mit dem Code und dem
Coupon.

Name

Straße

PLZ/Ort

Alter Ich rauche

Teilnahme ab 18 Jahre. Ausgenommen Mitarbeiter
des Schwarzer Krauser No.1. Der Nachlass ist
nicht steuerfrei. Die Teilnahmebedingungen sind
in der Teilnahme-Unterlage zu finden.

Nur 48 Stunden

Liebe Leser,

zum ersten Mal in der fast vierjährigen Geschichte der PC Games wurden die bereits rotierenden Druckmaschinen gestoppt und der eigentlich „heilige“ Redaktionsschluß um mehrere Tage nach hinten verschoben. Der Grund: Z. In einer bislang beispiellosen Geschmeinschafts-Aktion haben wir uns ein ganzes Wochenende lang in der Redaktion eingeschlossen und das Spiel förmlich auseinandergenommen

- 48 Stunden Z nonstop. Was mit einer beherzten Anfrage in letzter Minute an die Bitmap Brothers begann, mündete im längsten und ausführlichsten Review, der jemals in PC Games erschienen ist. Auf den folgenden acht Seiten beleuchten wir alle Facetten der deutschen (!) Version dieses Echtzeit-Strategiespiels. Eric Matthews, der „Erfinder“ von Z und Mitbegründer des Londoner Teams, kommentierte dankenswerterweise die wichtigsten Features via Fax. Und nun wünschen wir Ihnen erkenntnisreiche Einblicke in das wahrscheinlich intelligenteste Computerspiel der Welt...

Z-Sonderkommando

- Thomas Borovskis
- Oliver Menne
- Petra Mauerräder



7

Full Metal Jacket

Es ist vollbracht: Nach vier Jahren Entwicklungszeit und mit dem Handicap, daß Westwood und Blizzard ein paar Monate schneller waren, präsentieren die legendären Bit-map Brothers (Speedball, Gods, Xenon 2, Magic Pockets, The Chaos Engine) unter Leitung von Eric Matthews ihr erstes Echtzeit-Strategie-spiel. Als Befehlshaber einer Armee - bestehend aus mehr oder minder cleveren Robotern - werden Sie zu 20 Missionen auf insgesamt fünf verschiedenen Planeten abgeordnet. Und Ihr tyrannischer Vorgesetzter Commander Zod (benannt nach einer Figur aus dem Shoot'em Up-Klassiker Xenon) duldet kein Versagen...



Das Spielprinzip von Z ist im Grunde recht simpel: Auf einem in sich abgeschlossenen Schlachtfeld befinden sich zwei Hauptquartiere, ein rotes (gehört Ihnen) und ein blaues (der Gegner). Ziel ist es, den feindlichen Stützpunkt entweder zu zerstören oder einzunehmen, indem man ins Innere dieser Anlage vordringt. Das gesamte Terrain - bestehend aus strategisch wichtigen Elementen wie Ber-

gen, Flüssen, Seen, Brücken, Straßen und Wäldern - ist in unterschiedlich große Zonen eingeteilt, auf denen jeweils ein Fähnchen weht. Anfangs sind diese Zonen noch neutral, doch sobald eine der Flaggen berührt wird, stehen das Gebiet und alle darauf befindlichen Gebäude sofort unter der Kontrolle des neuen Eigentümers. Beide Parteien starten mit einer kleinen Armee, die sich aus Jeeps, Panzern und

bewaffneten Robotern zusammensetzt. Erste Amtspflicht wird es sein, Bezirke mit Fabriken einzunehmen, in denen weitere Einheiten entstehen können. Zwei grundlegende Arten von Fabriken gibt es - eine für Infanteristen und eine für Fahrzeuge. Die Ein-Stern-Fabrik stellt lediglich leichte Panzer und Jeeps her, während Vier- oder Fünf-Sterne-Werkstätten sogar Missile Launcher anbieten.



Gerade noch rechtzeitig wurde der ankündende Panzer von unserem Geschütz zerstört.

Die Waffen der Roboter



KRIEGER

Waffe: Maschinengewehr (optional: Granaten)
Relativ schnell und einfach herzustellen, hält allerdings fast nichts aus und endet meist als Kanonenfutter



PSYCHOS

Waffe: Maschinengewehr (optional: Granaten)
Mittelmäßige Qualitäten in allen Bereichen; universell für viele Aufgaben einsetzbar.



KÄMPFER

Waffe: Raketenwerfer
Unerhört dämlich, aber fast unverwundlich, effizient und aus der Distanz eine wertvolle Stütze der Truppe



SCHÜTZE

Waffe: Maschinengewehr (optional: Granaten)
Perfekte Fahrer, weil überdurchschnittlich intelligent; trifft auch aus größerer Entfernung noch erstklassig.



PYROS

Waffe: Flammenwerfer (optional: Granaten)
Weitgehend ungeschützter Roboter-Typ, dafür aber sehr intelligent und schnell.



LASER

Waffe: Laserkanone (optional: Granaten)
Genauso flink wie der Schütze und ähnlich begriffsstutzig wie der Kämpfer.

Interface und Steuerung

Den Begriff „Echtzeit“ kann man bei Z wörtlich nehmen. Während man bei rundenbasierten Strategiespielen genügend Zeit hat, alle Einheiten der Reihe nach durchzuklicken, Angriffe vorzubereiten und Truppen an strategisch wichtige Orte zu dirigieren, kommt es bei Echtzeit-Spielen auf Bruchteile von Sekunden an. Ein umständliches Benutzer-Interface kann den Spielspaß da komplett ruinieren.

In Z wurde die Steuerung deshalb konsequent auf blitzschnelles Agieren und Reagieren ausgelegt. Grundsätzlich hat die Maus hier die größte Bedeutung: mit der linken Maustaste werden einzelne Einheiten aktiviert oder zu Kampfgruppen zusammengefaßt (Auswahl-Rahmen, siehe unten). Die rechte Maustaste dient hingegen ausschließlich zur schnellen Bewegung über die Karte. Hält man die rechte Maustaste gedrückt und bewegt die Maus, so scrollt das Hauptfenster in zirka vier- bis fünffacher Geschwindigkeit über das Gelände. Auf diese Weise erreicht man jeden Ort auf der Karte in weniger als einer Sekunde. Wer es noch eiliger hat, kann natürlich auch die Minikarte zur Fortbewegung benutzen (s. u.).

Weitere Möglichkeiten, eine Einheit schnell auf den Bildschirm zu bekommen, sind der Attack-Button und das Report-Fenster. Ist eine Einheit erst einmal aktiviert, so zeigen verschiedene Mauscursor-Symbole an, welche Aktionen momentan möglich sind. Bewegt man den Cursor über freies Gelände, so nimmt er die Form eines „X“ an. Ein Linksklick bedeutet: „Gehe dorthin“. Hat der Cursor hingegen die Form eines „O“, so bedeutet das: „Attackiere dieses Ziel“. Daß auf umständliche Gruppierungs-Befehle á la „[STRG]-1“ (Command & Conquer) verzichtet wurde, und fast jede Aktion mit der Maus eingeleitet werden kann, beweist uns, daß Z in Zusammenarbeit mit Profispielern entwickelt wurde.

Auf ein paar Tasten kann man trotzdem nicht verzichten: die Leertaste wird zum Deselektieren benutzt, die [ENTF]-Taste löst Gruppierungen auf und die [SHIFT]-Taste regelt das selektive Zusammenfassen von Einheiten.



- 1 Attack-Button: Immer wenn eine Einheit unter Beschuß steht, genügt ein Mausklick, um sich unmittelbar an den Ort des Geschehens zu zoomen.
- 2 Report-Fenster: Das Bild der momentan aktiven bzw. attackierten Einheit.
- 3 Bewaffnung/Fahrzeug: Die Waffe bzw. das Fahrzeug der momentan aktiven Einheit.
- 4 Energie-Leiste: Der grüne Balken symbolisiert die verbleibende Lebensenergie der momentan aktiven Einheit.

- 5 Minikarte: Die Minikarte zeigt alle Sektoren der Karte im Überblick. Eigene und gegnerische Einheiten werden als kleine rote oder blaue Punkte angezeigt. Wenn Truppen in einen Kampf verwickelt werden, beginnen ihre Punkte zu blinken. Die Minikarte kann auch zur schnellen Fortbewegung genutzt werden: ein Mausklick zentriert das Hauptfenster sofort um den ausgewählten Punkt. Die Knöpfe mit der Aufschrift T, D und Z stehen für unterschiedliche Ansichtsmodi. Das kleine Rechteck zeigt den momentanen im Hauptfenster dargestellten Bildausschnitt an.
- 6 Menü-Button: Ein Mausklick blendet das Optionen-Menü (Laden, Speichern, Einstellungen, etc.) ein.
- 7 Armeestärke-Balken: Hier sieht man auf einen Blick, wie viele Einheiten der Spieler bzw. sein Gegner kommandiert.
- 8 Einheiten-Hotkeys: Ein Mausklick auf die mit R, F, B und G beschrifteten Buttons zeigt der Reihe nach alle Roboter, Fahrzeuge, Gebäude und Geschütze an, die der Spieler momentan befiehlt.
- 9 Nachrichten-Fenster: Sobald ein Fahrzeug, eine Fußtruppe oder ein Geschütz in einer Fabrik fertiggestellt wurde, wird der Spieler durch diese Einblendung benachrichtigt. Ein Mausklick auf das Rechteck genügt, um den Bildschirm sofort auf die neue Einheit zu zentrieren.
- 10 Auswahl-Rahmen: Will der Spieler gleich mehrere Einheiten (beispielsweise für einen Angriff) aktivieren, so muß er die linke Maustaste drücken und halten. Sobald er die Maus bewegt, erscheint ein Rechteck, das er größer oder kleiner ziehen kann. Alle Einheiten innerhalb dieses Rechtecks bleiben solange zusammen, bis er den Kampfverband durch einen Druck auf die [ENTF]-Taste wieder auflöst.



Bitmap Brothers über die Spielsteuerung

Auf die häufig gestellte Frage, ob wir uns bei der Entwicklung der Maussteuerung denn an anderen Echtzeit-Strategiespielen orientiert haben, können wir ruhigen Gewissens sagen, daß unser Interface bereits fertiggestellt war, als Command & Conquer noch gar nicht im Gespräch war. In die vierjährige Entwicklungszeit bezogen wir von Anfang an mehrere Dutzend Testspieler mit ein. Eric Matthews beispielsweise, unser Chief-Entwickler, beobachtete oft stundenlang die Beta-Tester beim Spielen. Danach kam er wieder mit einer neuen Anregung zu den Programmierern, weil er bemerkt hatte, daß manche Spieler in dieser oder jener Situation überfordert waren.

Das ärgerlichste was in einem Echtzeit-Kriegsspiel passieren kann, ist wohl, daß irgendwo auf der Karte ein Kampf stattfindet und der Spieler entweder gar nicht benachrichtigt wird oder wegen einer schlecht durchdachten Steuerung viel zu spät beim Geschehen ist. Bei Z kann das nicht passieren. Sobald eine Einheit einen Gegner herannahen sieht, erscheint ihr Portrait im Report-Fenster und man hört sie um Hilfe rufen. Ein einziger Mausklick auf das Report-Fenster genügt, um den Ort des Geschehens auf dem Bildschirm zu haben. Innerhalb einer einzigen Sekunde kann der Spieler dann entscheiden, was zu tun ist.

Aus den vielen Geschwächen mit unseren Beta-Testern wissen wir, daß Z das derzeit wohl schnellste Strategiespiel überhaupt ist. Aus diesem Grund finden wir es auch so wichtig, daß die Steuerung so unkompliziert wie möglich gehalten ist. Wenn man über die „Aufwärtsphase“ hinweg ist, wird man selber feststellen, daß Z von Spielern mit Spielern für Spieler entwickelt wurde.

SPIEL DES MONATS



Mehr als 30 Minuten an erstklassig gerenderten 3D-Sequenzen werden Sie während Ihrer Missionen zu sehen bekommen. Allein das umwerfend komische Intro schaut man sich bestimmt mehr als einmal an. Für Siege und Niederlagen auf den verschiedenen Planeten gibt es zudem eigene Trailer.

Produktiv

Auf einem Display oberhalb des Fabrik-Eingangs zeigt ein Countdown, wie lange die Fertigstellung des gewählten Modells noch dauert - das kann sich bei größeren Objekten und wenigen Zonen bis zu zehn Minuten (Echtzeit!) hinziehen. Nach Ablauf der Produktionszeit kommen z. B. einige Roboter aus der Fabrik gedackelt und lassen sich nun per Mausklick an eine andere Stelle lotsen. Ausgestattet sind sie je nach Typ - mit Maschinen- oder Lasergewehren, Flammen- oder Raketenwerfern. Abgesehen von den „Kämpfern“ können alle Units kleine Kisten mit Granaten aufneh-

men, die auf der Landkarte verteilt sind. Damit sind diese Einheiten in der Lage, neben Gebäuden und Brücken auch ganze Gebirgskzüge in die Luft zu jagen, um Wege abzukürzen.

Effektiv

Es kann äußerst nützlich sein, genauestens die Fabriken des Kontrahenten zu beobachten: Wenn Sie abwarten, bis die Produktion fast abgeschlossen ist, schicken Sie einige „Kämpfer“ zur dazugehörigen Fahne, und das fertige Produkt gehört Ihnen! Kommen die Blechkrieger jedoch nur eine Sekunde zu spät, fährt eventuell bereits ein mittlerer Panzer heraus und macht mit Ihren Robotern kur-

zen Prozess. Wird während der Herstellung eines Ihrer Gebiete annektiert, verlängert sich die Frist automatisch, während man sie durch Beschlagnahme weiterer Regionen erheblich verkürzen kann. Sollten Sie aus irgendeinem Grund eine bereits laufende Produktion anhalten und eine andere Einheit in Auftrag geben, beginnt der Countdown von neuem.

Innovativ

Zu anderen Echtzeit-Strategiespielen gibt es enorme Unterschiede. Gravierendste Abweichung: Eigene Stützpunkte können nicht errichtet werden; stattdessen müssen Sie die bereits vorhandenen Gebäude - egal ob noch neutral oder gegnerisch - möglichst schnell besetzen. Wenn Ihnen die sorg-

fältige Bestückung Ihrer Heimat-Basis mit Wachtürmen, Kraftwerken, Obelisken, Heliports und Kasernen besonderes Vergnügen bereitet hat, ist Z vermutlich das falsche Spiel für Sie. Des weiteren gibt es keinerlei Ressourcen wie Tiberium bzw. Öl, Holz und Gold. Alle „wirtschaftlichen“ Aspekte wurden bewußt ausgeklammert; die wichtigste Komponente ist Zeit - wem die meisten Zonen gehören, der produziert schneller und kann sich auf diese Weise einen Vorsprung erarbeiten. Alleine deshalb ist eine defensive Spielweise in Z völlig undenkbar; bei C&C hingegen bedeutet eine statische Festung bekanntlich fast schon den halben Sieg. Eine weitere, bemerkenswerte Eigenheit von Z: Die gesamte Karte ist von vornherein einsehbar, so daß Sie die

Artillerie



GATTLING

Der Schütze richtet kaum Schäden an, zielt dafür aber sehr genau und kann daher Roboter in Fahrzeugen erlegen.



GUN

Ein guter Kompromiß aus allen Eigenschaften: Durchschnittliche Werte und relativ schnell zu produzieren.



HOWITZER

Das Howitzer-Geschütz hat eine erstklassige Reichweite und ist äußerst effektiv, lädt jedoch vergleichsweise langsam nach.



MISSILE

Das Top-Produkt: Registriert Feinde auch aus größter Entfernung und vernichtet mit seinen Raketen zuverlässig ganze Roboter-Heere auf einen Schlag.



Gefährlich: Roboter, die im Dschungel einen Fluß überqueren, müssen damit rechnen, zwischen den Zähnen eines Alligators zermalmt zu werden.

Grafik

Hohe Rechnerkonfigurationen sind ein Greul für die Bitmap Brothers. Zu Beginn des Spiels wird deshalb ein individueller Index (bestehend aus Leistung des Prozessors und der Grafikkarte) erstellt. Das macht sich später im Spiel stark bemerkbar: die Explosionen werden wirklich berechnet und liegen nicht als vorgefertigte Animationen vor. Verfügen Sie über einen schnellen Rechner, so wirbeln Trümmerstücke von feindlichen Einheiten oder auch Felswänden im hohen Bogen durch die Luft, um schließlich beim Aufprall in viele kleine Einzelteile zu zerspringen. Bei einer langsameren Konfiguration verringert sich natürlich die Anzahl der Special Effects, die Spielbarkeit bleibt aber auf dem gleichen Niveau.

Die einzelnen Szenarien sind hübsch gezeichnet und auch in der Animation der Einheiten liegt eine Menge Liebe zum Detail. Vor allem die Fahrzeuge hinterlassen einen sehr guten Eindruck, wirken sie doch zu keinem Zeitpunkt statisch. Wenn ein Panzer zerstört wird, so werden einzelne Bestandteile weggesprengt, bevor er schließlich langsam ausbrennt. Ein angeschlagener Panzer zieht hingegen Ölschleppen oder auch Rauchwolken hinter sich her.

Alle Grafiken (bis auf die phantastischen Zwischensequenzen) wurden handgemalt, damit sie sowohl bei VGA als auch bei SVGA nicht verstümmelt oder unscharf erscheinen. Das Resultat kann sich sehen lassen, denn selbst unter hoher Auflösung lassen sich die Roboter beim Fischen oder gelangweilten Herumschleichen beobachten.

Langeweile?

Was machen eigentlich die hartgesottenen Roboter, wenn sie sich tödlich langweilen? Sie...



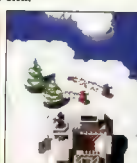
...werfen eine Angel aus...



...und fangen Fische.



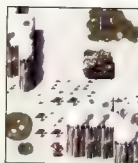
...gehen auf die Jagd.



...schließen auf Bäume.

Explosion

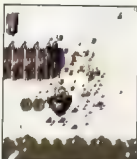
Das Hauptgebäude explodiert und zerspringt in viele kleine Einzelteile, die „auf den Spieler zufliegen“.



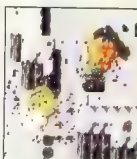
Der Fahrer taucht aus dem Panzer auf, nimmt den Infantristen unter Beschuß...



...und verschwindet anschließend wieder in seinem stählernen Untergang.



Explosionen gibt es bei Z im Sekundentakt. Hier schließt sich ein Panzer durch eine Felswand.



Wenn sich zwei Panzer gegenüberstehen, bleibt kein Auge trocken: es kann nur einen geben!

Bitmap Brothers
über Grafisches
Design

Fast alle Strategiespiele sind zumindest grafisch momentan eher langweilig. Es handelt sich doch um Spiele, in denen Konflikte, riesige Explosionen und schwere Verwüstungen eine große Rolle spielen sollten - nur wird das bisher nicht in ausreichendem Maße berücksichtigt.

Wir wollten eine möglichst realistische und gleichzeitig völlig abgedrehte Darstellung der Kampfhandlungen. Trümmerstücke sollten durch die Luft wirbeln und in tausend kleine Einzelteile zerspringen, Roboter sollten durch die Druckwelle einer Explosion weggeschleudert werden. Diese Feinheiten sind für die Atmosphäre eines Spiels sehr wichtig.

Durch die Actionspiele, die wir in der Vergangenheit entwickelt haben (Anm. d. Red.: Speedball, Gods, Xenon), konnten wir wertvolle Erfahrungen sammeln, die uns jetzt bei Z zugute kommen.

Viele Spiele haben einfach ein katastrophales Scrolling. Das Scrolling ist aber Teil der Benutzerführung: ist es zu langsam, so kann man nicht schnell genug reagieren und verliert schnell die Lust am Spiel. In der langjährigen Entwicklungsphase haben wir einen großen Teil unserer Zeit dazu benutzt, möglichst viel aus dem PC herauszuholen, indem wir den Code ständig optimierten. Wir glauben generell, daß zu verschwenderisch mit den Ressourcen umgegangen wird - nicht von europäischen, sondern eher von amerikanischen Softwarehäusern: „Das Spiel funktioniert eben nur auf einem Pentium 133“.

Diese Einstellung teilen wir nicht, die meisten Spieler haben doch noch einen 486er. Z paßt sich jeder individuellen Rechnerkonfiguration an, um das Maximum aus minimaler Hardware herauszuholen.

Gebäude



FORT

Ihr wichtigstes Gebäude steht Ihnen von vornherein zur Verfügung und muß unter allen Umständen gegen die gegnerischen Attacken verteidigt werden. Sobald es zerstört wird oder eine feindliche Einheit durch den Eingang ins Fort marschiert, haben Sie die Schlacht auf jeden Fall verloren.



ROBOTER-FABRIK

Hier werden Roboter in maximal sechs verschiedenen Varianten produziert. Wahlweise können Sie auch Geschütze in Auftrag geben.



FAHRZEUG-FABRIK

Angefertigt werden leichte, mittlere und schwere Panzer, vier verschiedene Geschütze, Jeeps, Kräne, APCs und Missile Launcher (abhängig von der Fabrik-Kategorie).



RADAR-STATION

Sie scannen die Umgebung und zeigen im Radar-Fenster in der rechten unteren Bildschirm-Ecke sowohl eigene als auch feindliche Einheiten. Plaziert man den Cursor auf einem der Punkte, wird sogar die Art des Gebäudes bzw. der Formation angezeigt.



REPARATUR-WERKSTATT

Demolierte Fahrzeuge können in diesem Gebäude repariert werden. Wie schnell das geht, hängt von den Schäden des Jeeps bzw. Panzer der Werkstatt ab.



BRÜCKEN

Wie in allen wichtigen Schlachten sind Brücken oft der Schlüssel zum Sieg. In Z können Sie die Übergänge zerstören, um Ihrem Widersacher den Weg abzuschneiden. Mit Kränen lassen sich Brücken relativ schnell wieder instandsetzen.

Aktionen Ihres Rivalen verfolgen und entsprechend darauf reagieren können. Durch den Wegfall der sonst üblichen, meist stundenlangen Erkundungs- und Aufbau-Phasen fällt die Gesamt-Spielzeit zwangsläufig etwas geringer aus als bei den beiden Haupt-Konkurrenten aus.

Explosiv

Die Anzahl der Einheiten wurde bewußt auf ein absolutes Minimum beschränkt - sechs Roboter, ein Panzer in drei Ausbau-Stufen, Jeep, Reparatur-Kran, vier Geschütze und der Missile-Launcher, fertig. Die strategischen Möglichkeiten, die sich daraus ergeben, sind

jedoch immens und machen einiges von dem Reiz dieses Programms aus. Wer die Mannigfaltigkeit eines WarCraft 2 mit all seinen Greifenreitern, Ballistas, Bogenschützen, Kampf-pöten, Drachen, Ogeren und Paladinen braucht, wird enttäuscht sein. Obendrein verfügt nämlich auch der Gegner über graphisch und technisch identische Einheiten. Dafür ist es jedoch möglich, Roboter aus Fahrzeugen zu schießen (besonders eignen sich die treffsicheren Scharfschützen). Wenn ein Panzer noch in einem einigermaßen ordentlichen Zustand ist, wird ihn sich einer Ihrer Jungs schnappen und selber damit losbreitern. Allein das kann den Spielverlauf völlig umkrempeln.

Intensiv

Z bezieht seine Faszination fast völlig aus den Komponenten Strategie und Action, während das ganze Drumherum eher puristisch wirkt - bei C&C ist ja bereits das Installationsprogramm ein Erlebnis. Was bei anderen Programmen dieser Art niemals funktionieren würde, das klappt seltsamerweise bei Z. Was wäre C&C ohne die ausgefeilten Einheiten, die spannende Story, die gerenderten Cinematics und die kernige Musik? Eine Lachnummer. Oder WarCraft 2 ohne die feingliedrige SVGA-Grafik und die phantastischen Animationen - ein Unding. Z macht von Level zu Level mehr Spaß - und das,

Fahrzeuge



LIGHT-PANZER

Sehr schnell, aber kaum gepanzert; schießt in schneller Folge hintereinander



MEDIUM-PANZER

Eine solide Mischung aus Geschwindigkeit und Panzerung; äußerst wirkungsvoll



HEAVY PANZER

Relativ gemächlich, eignet sich für die Verteidigung von Farnen oder großangelegte Offensiven



MISSILE-LAUNCHER

Eine wahre Schnecke unter den mobilen Einheiten, aber erstklassig gepanzert und herrlich destruktiv



JEEP

Flott unterwegs, fast keine Panzerung, dafür hohe Schuß-Rate; Fahrer werden häufig Opfer einer MG



APC (ARMURED PERSONNEL CARRIER)

Kann mit allen Arten von Robotern bestückt werden, die aus dem Fenster des relativ sicheren APC feuern



KRAN

Repariert zerstörte Brücken und Gebäude; äußerst haltbar und rasch am Einsatzort



Und es hat „Boom“ gemacht: Wenn mehrere Medium- und Heavy-Tanks aufeinander treffen, fliegen die Fetzen - im wahren Sinne des Wortes.

Künstliche Intelligenz

Die Intelligenz des Computergegners ist für ein Echtzeit-Strategiespiel von elementarer Bedeutung. Wir haben das Verhalten des Computers anhand des dritten Levels getestet. Beim ersten Versuch schickten wir lediglich einen Jeep auf die linke Seite, der Computer konterte mit einem Panzer und zerstörte unsere Einheit. Zweiter Versuch: wir zogen weitere Truppen von den rechten Feldern ab und kommandierten Sie zusammen mit dem Jeep auf die linke Seite - eine Taktik, die bislang bei allen Echtzeit-Strategiespielen zum Erfolg führte. Nicht aber bei Z. Der Computer griff diesmal nicht an, sondern nutzte die ungeschützte rechte Flanke, um zu unserer Basis zu gelangen. „Der Computer sieht, wieviele Einheiten in einem Territorium sind und macht davon seine Entscheidungen abhängig. Deshalb wird man auch immer mit anderen Taktiken konfrontiert, eine perfekt funktionierende Lösung gibt es nicht.“, meint dazu Designer Eric Matthews.

Wie funktioniert das? Der Computer sieht (genauso wie ein menschlicher Spieler) nur einen einzelnen Ausschnitt des Bildschirms. Er muß also ständig auf der Karte herumschrollen, um nicht den Überblick zu verlieren und Befehle zu geben. Damit das Spiel trotzdem fair bleibt, haben die Bitmap Brothers dem Computer eine variable Denkgeschwindigkeit zugewiesen, die von der Anzahl der gewonnenen Felder abhängig ist. Gestaltet sich eine Schlacht ausgleichend, so „schaut und kommandiert“ er mit durchschnittlicher Geschwindigkeit. Wenn der Spieler jedoch immer mehr Felder erobert, wird der Computer immer besser - er kann Befehle mit höherer Geschwindigkeit verarbeiten.

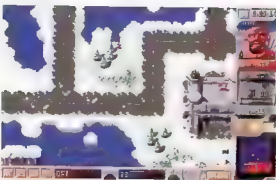
Sie kennen aus anderen Spielen bestimmt folgende Situation: Sie haben eine Schlacht verloren, weil eine Einheit einfach vor dem nächstbesten Hindernis stehen geblieben ist. Das ist bei Z unmöglich, denn ist der Zielpunkt auf direktem Weg nicht mehr zu erreichen (weil beispielsweise eine Brücke zerstört worden ist), so berechnet die betroffene Einheit sofort eine alternative Route. Eine ausgezeichnete und gleichzeitig Spielspaß fördernde Idee: Fahrzeuge sind Maschinen, die zwar unterschiedlich stark, aber auf keinen Fall „intelligent“ sind. Eine Tatsache, die bislang in noch keinem Spiel Beachtung gefunden hat. Wie sich ein Panzer oder Jeep verhält, hängt ausschließlich vom Fahrer ab. Es läßt sich genau beobachten, daß „besser ausgebildete“ Fußtruppen auch im Umgang mit Fahrzeugen jeglicher Art geschickter sind.



Der Panzer hat den direkten Weg eingeschlagen. Zwischenzeitlich wird jedoch die Brücke zerstört...



Die Einheit erkennt, daß die Brücke nicht mehr überqueren läßt und findet eine alternative Route.



Die wenig intelligenten Krieger erkennen die Marschroute des Zielobjekts nur zögerlich und laufen deshalb immer noch zu dem Punkt, an dem sich die zu attackierende Einheit zum Zeitpunkt des Befehls befunden hat.



In dem Jeep sitzt ein „gelernter Schärfschütze“. Er ist sehr viel schlauer als ein einfacher Krieger und kann deshalb die Marschroute des Zielobjekts besser berechnen. Die Verfolgungsjagd endet nicht - wie links - in einer Odyssee.



Bitmap Brothers über künstliche Intelligenz

Bei Z unterteilt sich die künstliche Intelligenz in zwei Ebenen. Die lokale künstliche Intelligenz stellt sich der Frage: „Was passiert, wenn beispielsweise zwei Panzer aufeinandertreffen?“

Wir wollten auf keinen Fall, daß vom Spieler erst ein Befehl gegeben werden muß, damit sich die angegriffene Einheit in Bewegung setzt - meistens befindet sich doch der Spieler genau zu diesem Zeitpunkt am anderen Ende der Karte. Einheiten sollten sich einfach realistisch verhalten: gerät ein Panzer unter Beschuß, so wird er versuchen dem Angriff auszuweichen - und er wird eine Gegenoffensive starten.

Das kommt jedoch ganz auf den Fahrer an, denn wir weisen ausschließlich den Robotern eine Art Intelligenz zu. Schließlich handelt es sich bei Panzern um denkunfähige Maschinen - nur wird das von den meisten Spielen nicht beachtet.

Ein Schärfschütze weiß natürlich besser mit einem Panzer umzugehen als ein simpler Krieger. Er hat eine höhere Trefferquote und kann sein Angriffsziel auch besser verfolgen - dadurch wird das Spiel nicht nur interessanter, sondern auch realistischer. Eine einfache Berechnung im Stil von „Einheit A hat 200 Punkte, Einheit B hat 100 Punkte. Einheit A hat gewonnen“ ist zwar sehr leicht zu programmieren, ist aber auf Dauer unzufriedenstellend.

Die globale künstliche Intelligenz macht den Computer zu einem Gegner, der sehr menschlich handelt.

Wir haben darauf verzichtet, Einheiten des Rechners mit festgelegten Routen zu versehen, denn das Resultat wäre ein Puzzlespiel: in Sekunde 51 greift ein Jeep Feld A an, in Sekunde 98 nehmen Fußtruppen Geschütz B ein - das ist nicht mehr als pures Auswendiglernen, und so sollte ein Echtzeit-Strategiespiel bestimmt nicht sein.



Die Psychos nutzen ihre Granaten, um sich einen Weg durch das Gestrüch zu bahnen und den Panzer noch vor den „Blauen“ zu erreichen.



Gegen einen ausgewachsenen Missile-Launcher ist fast kein Kraut gewachsen - aus sicherer Entfernung zerlegt er selbst Heavy Tanks.

obwohl der Spieler praktisch keinen Bezug zu den Charakteren bzw. Kriegsparteien hat (im Gegensatz zu Humans/Orcs, NOD/GDI), obwohl man seine Basis nicht ausbauen darf und obwohl eine richtige Handlung fehlt, in die man sich hineinversetzen

könnte. Das Motivations-Geheimnis von Z liegt vielmehr darin, daß sich kein Mensch eingesteht, gegen einen solch durchtriebenen Computergegner zu verlieren. Um das Auswendiglernen der Missions-Strukturen kommen Sie aber auch bei Z nicht herum. Vor allem die Anfangsphase der Missionen ist entscheidend: Wenn Sie sich einen herrenlosen Panzer zu spät besorgen, haben Sie von vornherein sehr schlechte Karten.

Szenarien

In jeder der fünf Welten müssen vier aufeinanderfolgende Missionen absolviert werden:



WÜSTE

Geier, Schlangen, Hasen, Eidechsen, Kakteen (können gesprengt werden)



LAVA-WELT

Ist wie die Urzeit der Erde aufgebaut. Viele verschiedene Dinosaurier, Würmer



ARKTIS

Pinguine, Hasen, Schneefüchse, Robben (werden von den Robotern mit Fischen gefüttert)



DSCHUNDEL

Sümpfe, Papageien, Schnabeltiere, Strauße, Krakadile (Vorsicht beim Überqueren von Gewässern!)



STADT

Fledermäuse, Abwasserkanäle, Riesenwürmer (vertilgen ab und zu Roboter, die durch den Kanal waten)

Offensiv

Z verlangt nach einem anderen Spieler-Typ als C&C - die beliebte Erstmal-in-die-Basis-einbuddeln-„Strategie“ ist erst gar nicht im Konzept vorgesehen. Sie müssen ziemlich aggressiv vorgehen, bewußt Risiken in Kauf nehmen, blitzschnell auf Lücken in der Verteidigung des Kontrahenten reagieren und das eroberte Territorium gewissenhaft vor Attacken schützen. Vernachlässigen Sie zum Beispiel die Defensive, werden Sie regelrecht überrollt. Andererseits: Wer nicht permanent angreift, hat verloren, bevor er

richtig angefangen hat.

Während einer Mission dürfen Sie den Bildschirm zudem keine Sekunde aus dem Augen lassen - bereits der Griff zum Lautstärkeregler Ihrer Boxen kann sich für die Roboter tödlich auswirken. Dieses Spiel verzeiht nun mal keine Fehler, weil der Gegner Schwachstellen in Ihrer Vorgehensweise als solche erkennt und erbarungslos ausnützt. Keine Frage: An diesem exorbitanten „Intelligenzquotient“ müssen sich nicht nur die künftigen Spiele von Blizzard und Westwood messen lassen.

Petra Maueroeder ■

Statement

Nur ein kleiner Buchstabe, aber der macht den großen Unterschied. Z kauft man sich aus Überzeugung. Weil man endlich einen intelligenten Gegner will, der einen nicht mit vorprogrammierten Strategien (WarCraft 2) oder unfairten, frustrierenden Tricksereien (C&C) schlägt, sondern mit seiner an der menschlichen Denkleistung orientierten KI. Weil man hinreißend witzige Zwischensequenzen und professionell synchronisierte Sprachausgabe schätzt. Und weil man auf ein Multiplayer-fähiges Echtzeit-Strategiespiel gewartet hat, bei dem man nicht im Vorfeld siebenlangere Konventionen („Keine Atombomben auf Tiberium-Felder!“) vereinbaren muß. Das sind Gründe, die selbst Skeptiker binnen weniger Stunden zum Glauben an Z bekehren. Ein wahres Feuerwerk an Gags wird hier abgebrannt: Wer seinen ersten Panzer verloren hat, weil ein versehentlich gesprengter Pinguin draufplumpst, wird diesem Programm hoffnungslos verfallen. Z ist anders, schneller, strategischer, actionreicher, raffinierter und vor allem hektischer als jedes andere Echtzeit-Strategiespiel - der pure Adrenalinstoß. Und Z ist ganz einfach eine außergewöhnliche Herausforderung: bereits während der ersten Levels wird man bei Anwendung traditioneller C&C- oder WarCraft 2-Taktiken förmlich weggeputzt. Sobald Sie sich an das Fehlen der SimCity-Komponente (wer hat die schönere Basis?) und die typische Bitmap-Brothers-Arcade-Grafik (in die man sich wegen der vielen drolligen Details erst auf den dritten Blick verliebt) gewöhnt haben, werden Sie feststellen: Das Warten hat sich gelohnt.



SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 22 MB	General Midi
CD 353 MB	Audio

REQUIRED
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem/Nullmodem, Netzwerk (maximal 4 Spieler)

RANKING

Strategie	
Grafik	85%
	75%
Handling	90%
Spieldesign	91%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bitmap Bros.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Specs & Tec

SOUND

SPRACHAUSGABE

Die abwechslungsreiche, deutsche Sprachausgabe gehört zu den unbestrittenen Highlights von Z. Während eines Kampfes machen sich die Einheiten mit Dutzenden verschiedener Meldungen bemerkbar („Wir marschieren los!“, „Und tschü!“), „Auf sie mit Gebrüll!“. Sind die Erfolgsaussichten schlecht, schätzen die Roboter ihre Situation realistisch mit einem nachdrücklichen „Keine Chance, Mann!“ ein. Bei einem feindlichen Angriff heißt es z. B. „Wir stehen unter Beschuß“. Sollten Sie vom Gegner zurückgedrängt werden, macht man Ihnen mit Sprüchen wie „Sie sind so schlecht!“ Mut. Andernfalls werden die Psychos übermütig und feuern Sie mit „Los, machen wir sie fertig!“ an. Die meisten Vorgänge werden ebenfalls kommentiert („Sektor unter Kontrolle“, „Fahrzeug erbeutet“, „Geschütz hergestellt“).

SOUNDEFFEKTE

Ebenso wie die Grafik sind die Sound-FX in einem arcade-mäßigen Stil gehalten, was sich insbesondere bei Explosionen (Gebäude, Berge etc.) bemerkbar macht.

MUSIK

Der Sound paßt sich dynamisch dem Spielgeschehen an: Nähern sich feindliche Einheiten Ihrem Fort (bzw. umgekehrt), wird die Musik durch militärische Trommelwirbel schneller und energischer. In den Zwischensequenzen regiert energiegeladener Hardrock mit fetzigen Gitarrenriffs.

MULTIPLAYER

Netzwerk: bis zu vier Spieler

Nullmodem: zwei Spieler

An einem Rechner: zwei Spieler

INTERNET

Die Bitmap Bros Homepage
<http://www.bitmap-bros.com>

IM VERGLEICH

	Z	Command & Conquer	WarCraft 2
Solo-Missionen	20	ca. 30 (2 x 15)	28 (2 x 14)
Multiplayer-Karten	15	16	28
Einheiten	17	25	32
Gebäude	4	19	36
Szenario	Diverse Planeten	Fiktive, hochtechnisierte Gegenwart	Fantasy
Landschaften	Wüste, Lava-Welt, Arktis, Dschungel, Stadt „Zeit“	Europa / Dritte Welt der Zukunft	Winter, Wald, Brachland
Rohstoffe		Tiberium	Holz, Gold, Öl
Künstliche Intelligenz	sehr gut	mangelhaft	befriedigend
Schwierigkeitsgrad	hoch	mittel	mittel
Story	mangelhaft	sehr gut	sehr gut
Übersetzung	gut	sehr gut	sehr gut
Grafik	VGA / SVGA	VGA	SVGA
Hintergrundgrafik	sehr gut	gut	sehr gut
Animationen	sehr gut	gut	sehr gut
Cinematics (Quantität)	ca. 30 Min.	ca. 60 Min.	ca. 20
Cinematics (Qualität)	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Audio-Tracks	-	18 (ca. 60 Minuten)	15 (ca. 60 Minuten)
Musik	gut	sehr gut	gut
Soundeffekte	gut	sehr gut	gut
Sprachausgabe	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Synchronisation	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Interface	sehr gut	sehr gut	sehr gut
Integrierter Level-Editor	Nein	Nein	Ja
Max. Spieler (Netzwerk)	4	4	8
Chat-Funktion	sehr gut	gut	gut

DIE SVGA- UND VGA-AUFLÖSUNG IM VERGLEICH



Links im Bild: Der wesentlich übersichtlichere SVGA-Modus, der dem Spieler ein Vielfaches an Information vermittelt. Vor allem während der Kampfhandlungen ist es ungemünzt praktisch, wenn man zusätzlich die Vorgänge in der unmittelbaren Umgebung mitbekommt. Die VGA-Variante hat den Vorteil, daß insbesondere die opulenten Explosionen noch einen Tick besser zur Geltung kommen.

DOKUMENTATION

Neben einer verständlichen Spielbeschreibung ist auch ein Einsteiger-Teil enthalten, der schrittweise durch den ersten Level führt und Tipps zur „ergonomischen“ Kriegsführung gibt.

SPIELSTEUERUNG

Echtzeitstrategie-Einsteiger dürfen problemlos mit dem Interface klarkommen. C&C- und Warcraft 2-Spieler tun sich anfangs schwer und müssen eine gewisse Einarbeitungszeit einkalkulieren.

INSTALLATION

Das Installations-Programm kopiert per Knopfdruck automatisch alle Dateien auf die Festplatte. Das Setup-Programm erkannte alle im Test eingesetzten Grafik- und Soundkarten selbstständig.

MULTIPLAYER

Z kann zu zweit per Modem oder via Nullmodem gespielt werden. Zwei, drei oder vier Strategen dürfen im Netzwerk antreten, wobei es für jede Spielerzahl fünf eigens konzipierte Karten gibt.

SCHWIERIGKEIT

Der Spieler wird nach und nach mit allen wichtigen Elementen des Spiels vertraut gemacht; ein interaktives Tutorial fehlt leider. Der Schwierigkeitsgrad ist bereits zu Beginn überraschend hoch.

SEHR GUT

SEHR GUT

SEHR GUT

SEHR GUT

GUT

CD-ROM

5th Musketeer DV	69,95	Mechwarrior 2 & Erwei.-Set DV	82,95
Abuse DV	69,95	Megapack 5 DA	84,95
Acies of the Deep DV	69,95		
Acies of the Deep Missions Disk DV	42,95		
Advanced Tactical Fighters DV	79,95	Myst - Limited edition DV	69,95
Afterlife * EV	72,95	NBA Live '96 DV	79,95
AM-64D Longbow DV	79,95	Need for Speed DV	79,95
Alone in the Dark Trilogy (1-3) DV	69,95	NHL Hockey '96 DV	79,95
Anvil of Dawn DV	77,95	Normality Inc. DV	76,95
Ascendancy DV	54,95	Offensiv DV	82,95
Bad Mojo DV	79,95	Olympic Games DV	69,95
Baldies DV	69,95	Olympic Soccer DV	69,95
Battle as 3 DV	69,95	Planter General 2 DA	69,95
Ble Luss DA	54,95	PGA Tour Golf '96 DA	79,95
Bundesliga Manager Hattnick DV	64,95	PGA Tour Golf '96 Kurs-CD DA	36,95
Caesar 2 DV	82,95	PGA Tour Golf '96	
Capitalism DV	76,95	Sawgrass Kurs-CD DA	36,95
Civilization 2 DV	79,95	Phantasmagoria DV	89,95
Comanche & Missionen DV	39,95	Pole Position DV	92,95
Command & Conquer DV	82,95	Pro Pinball - The Video DA	56,95
Command & Conquer Mission DV	69,95	Psycho Pinball DV	69,95
Command & Conquer Mission DV	27,95	Quake DA	V.m.o.
Command & Conquer Mission DV	27,95	Rebel Assault 2 DV	84,95
Command & Conquer SSGA * DV	89,95	Riddle of Master Lu DV	76,95
Conquest of the New World DV	89,95	Ripper DV	79,95
Crusader - No Remorse DV	79,95	Shanghai - Große Momente DV	82,95
Cyberia 2 DV	76,95	Shannara DV	76,95
Dagberia * DV	64,95	Shellshock DV	76,95
Das Schwarze Auge 2 DV	42,95	Silent Hunter DV	69,95
Das Schwarze Auge 3 DV	V.m.o.	Silent Hunter DV	82,95
Der Reader DV	34,95	Sim City 2000 CD Collection DV	96,95
Descent 2 DV	89,95	Simon the Sorcerer 2 DV	69,95
Destruction Derby DA	89,95	Space Bucks DV	69,95
Diablo DV	V.m.o.	Speed Haste DA	56,95
Die Fugger 2 DV	79,95	Space Hulk (Win 95) DV	79,95
Die Siedler 2 DV	69,95	Star Trek in G. 'A Final Unity' DV	74,95
Die total verurteilte Rhythme DV	36,95	Stonekeep DV	96,95
Discofox DV	76,95	S.T.C.R.M. DV	79,95
Dogz DA	25,95	Syndicate Wars - DV	79,95
Duke Nukem 3D DA	79,95	Teamfight DV	86,95
Duke Nukem 3D Level-CD DA	19,95	Terminator Future Shock DV	76,95
Dungeon Keeper * DV	79,95	Terra Nova DA	76,95
Earthsea 2 DA	76,95	TFX: EF2000 DV	89,95
Earthworm Jim 1 + 2 DV	68,95	The Dig DV	77,95
Elisabeth 1 DV	94,95	Thermo Park + Transp Tycoon DV	56,95
Euro 96 DV	69,95	Th's means war DV	79,95
Extreme Pinball 1 DV	54,95	TIE Fighter Deluxe Edition DA	72,95
F1 Manager '96 DV	74,95	T.I. DV	54,95
Fantasy General EV	72,95	Top Gun DV	79,95
Fast Attack DV	69,95	Urban Runner DV	69,95
FIFA International Soccer '96 DV	79,95	Virtua Fighter 2 DV	V.m.o.
Firefight DA	59,95	Voligas DV	54,95
Formula 1 Grand Prix 2 DV	99,95	Warcraft 2 DV	79,95
Gabrie Knight 2 DV	85,95	Warcraft 2 - Zusatz-CD	
Gasheads DV	52,95	(Beyond the Dark Portal) DV	28,95
Hanse - Die Expedition (3-5) DV	39,95	Warhammer DV	69,95
Hattrick DV	79,95	War Commander 4 DV	99,00
Heroes of Might & Magic DV	54,95	Worms DA	69,95
Hugo 3 DV	72,95	Worms - Reinforcements DA	35,95
ncy Car Racing 2 DV	76,95	X Wing Edition DV	32,95
Lemmings Paintball DA	32,95	Zork Nemesis DV	89,95
Manic Karts DA	32,95		
Martini Racing DV	29,95		
Master of Orion 2 * DV	89,95		



Monats-Hits:		
AH-64D Longbow	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Duke Nukem 3D	DV	79,95
Elisabeth I.	DV	94,95
F1 Manager '96	DV	74,95
Olympic Games	DV	69,95
Silent Hunter	DV	69,95
Space Hulk (Win 95)	DV	79,95
Warcraft 2 - Zusatz CD	DV	28,95
Endlich da!!!		
Formula 1		
Grand Prix 2	DV	99,95

Spiele-Sammlungen:		
Essential Selection Sport DV		59,95
FIFA Soccer '96, Formula 1 Grand Prix, PGA Tour Golf		
LucasArts Classic Adventures DV		39,95
Indiana Jones 3, Loom, Maniac Mansion, Monkey Island 1, Zak McKracken		
LucasArts Top Adventures DV		54,95
Day of the Tentacle, Indiana Jones 4, Monkey Island 2		
Made in Germany DV		42,95
Amstoss, Batte Isle 2, Das Schwarze Auge 2		
Star Wars Collection DV		54,95
Rebel Assault 1, Star Wars Screen Saver, X-Wing		
Westwood Compilation DV		76,95
Dune 2, Legend of Kyandia 1 bis 3, Lands of Lore		

02871-183088

Sonder-Angebote:

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an!
Wir führen auch PlayStation-Spiele.

CD-ROM	CD-ROM	CD-ROM
Battle Isle 1 + 2 Data Disk DV	Indiana Jones 4 DV	Russelsheim DV
Battle Isle 2 & Scenario CD DV	ncy Car Racing DV	Sam & Max DV
Betrayal at Krondor DV	Jagged Alliance DV	Secret of Monkey Island 1 DV
Civilization DV	King's Quest 6 DA	Secret of Monkey Island 2 DV
Creature Shock DV	King's Quest 7 DV	Simon the Sorcerer DV
Day of the Tentacle DV	Lands of Lore DV	Star Trek - 25th Anniversary DV
Die Siedler DV	Legend of Kyandia 1 DV	Star Trek 2 - Juggernaut, Rites DV
Dune 2 DV	Little Big Adventure DV	Strike Commander DA
Etho 2 DV	Magi Carpet DV	Super Street Fighter 2 Turbo DA
FIFA Soccer '96 DV	Master of Magic DV	Syndicate P.Jus DV
Formula 1 Grand Prix DV	NASCAR Racing DV	System Shock DV
Fritz 3 DV	NHL Hockey '95 DV	Thema Park DV
Gabriel Knight 1 DV	PGA Tour Golf DV	Ultima Underworld 1 & 2 DA
Goblins 1+2 DV	Prates! Gold DV	Ultima 7 Collect on DA
Gobots 3 DV	Police Quest DV	Wing Commander 2 DA
History:re 1914 1918 DV	Privateer & Zusatz-CD DA	Wing Commander Armada DA
Hollywood Pictures DV	Railroad Tycoon Deluxe DA	
	Rebe Assault DV	

SO könnt ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9 — DM) oder per Vorkasse (+ 4 — DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse (+ 9 — DM).

Postfach 1113 • 46361 Bocholt oder Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

Post SCRIPT

**Leserbriefe schicken
Sie bitte an folgende
Anschrift:**

**Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg**

**Sinnwahrende
Kürzungen behält
sich die Redaktion
vor.**

STAUGEDANKEN

Hallo Rainer, ich möchte mit dieser E-mail das Thema Datenautobahn aufgreifen. Ich finde, daß hier ein Mythos geschaffen wurde, der so nicht stimmt. Das einzige, was Datenautobahn mit einer realen Autobahn gemein hat, ist, daß man häufig im Stau steht (und die Geschwindigkeitsbegrenzungen). Meine Erfahrung ist, daß viele Verbindungen sehr langsam sind. So teilte mir mein FTP-Programm letztes mit, daß es für 280 K ungefähr 10 Stunden brauchen wird. Es gibt durchaus auch schnelle Verbindungen, meistens bei Universitätsrechnern, doch spätestens wenn die Daten über den Atlantik kommen, ist Schluß mit der Geschwindigkeit. Ärgerlich ist es, wenn man dann die Werbung sieht. So zum Beispiel die allseits beliebte Telekom (Hier XXXen) (Warum? RR). Da laufen dann Video-Konferenzen im Vollbild in Fernsehqualität oder riesige Rendergrafiken werden in Echtzeit übertragen. Auch bei Fiat (...wir surfen ein bißchen...) laufen da Fernsehfilme ab. Wenn man dann selbst auf ein stehendes Bild schon mal 10 Minuten gewartet hat, kann man doch nur leise schmunzeln. Allerdings ist es nicht nur die Werbung, auch in Wissenschaftsendungen werden solche Dinge gezeigt. Auch hier Übertragung von bewegten Bildern, aber für die Demonstration werden die Rechner natürlich direkt vernetzt. Ich persönlich glaube, daß sich der Zustand in der Zukunft noch verschlimmern wird. Zwar wird es immer schnellere Netze geben, doch die Anzahl der Benutzer wird auch immer schneller ansteigen, und damit das Datenaufkommen. Auch die Zahl der Anbieter steigt ständig (schön). Allerdings kann es doch nur eine Frage der Zeit sein, bis dieses filigrane Gebilde zusammenbricht. Oder ist es vielleicht schon passiert, und ich hab es nicht mitbekommen? Aus dem Blickwinkel des Computerspielers frage ich mich, wie Online-

Spiele funktionieren sollen. Ich selbst habe schon in MUDs gespielt, dort wird aber nur Text übertragen. Aber wie soll das bei zeitreichen Spielen funktionieren (Stichwort Echtzeit)? Zumindest die Telekom wird sich über lange Online-Zeiten freuen. Abschließend möchte ich sagen, daß wir meiner Meinung nach noch weit vom Netz der unbegrenzten Möglichkeiten entfernt sind.

Michael Droste

Zu diesem Thema würde uns wieder einmal besonders die Meinung unserer Leser interessieren. Auch bei mir zeigt sich manchmal leichte Schaumbildung auf den Lippen, wenn ich ein bis zwei kleine Ewigkeiten warten muß, um endlich eine Page auf dem Monitor zu haben. Eigentlich war ich ja nur auf der Suche nach Informationen, die durch simplen Text übertragen werden könnten. Jedoch nach der obligatorischen Wartezeit erfreut eine grafisch höchst aufwendig gestaltete Seite (mit Animationen!) mein inzwischen schon etwas schläfriges Auge. Nicht daß mir das nicht gefallen würde - aber das dauert! Daß es meist vollkommen überflüssig ist, erwähne ich nur nebenbei. Ich mag ja nun kleinlich klingen, aber es nervt mich schon etwas, wenn ich durchs Net surfe und die meiste Zeit mit Warten verbringe. Seh ich da etwas falsch?

VERSCHIEDENES

Hi Rossi,

da Du unsere tollen Lobreden sowieso immer kürzt, erspare ich sie mir und komme gleich zu meinen unwichtigen, aber dennoch interessanten (?) Fragen:

1. Wie wird eigentlich bestimmt, welches Spiel von der BPJS indiziert wird? Mich interessiert vor allem, wie der Begriff Gewalt zu definieren ist (im Falle der Indizierung).
2. Wie wird man Spieltester bei Softwarefirmen oder sogar bei Euc?

3. Warum schreiben Dir so wenige weibliche Leserinnen? Oder gehören diese Briefe in die Kategorie Fanpost?
4. Hast Du nie Urlaub? Das ist der Zustand, wenn Du keine Briefe beantworten mußt. Oder hast Du eine Vertretung, wenn ja - wer?
5. Warum gründest Du keinen RCR-Verein (Rossi für Chef Red)?
6. Ich finde man sollte einführen, daß man sein Alter angibt, denn ich glaube, ich bin nicht der einzige, der wissen möchte, wie alt der Schreiber eines Briefes ist.
7. Meinst Du, es würde sich lohnen (im Sinne von Werbung), wenn Softwarefirmen ein Game verschenken, wenn man eine bestimmte Anzahl von Spielen des Hauses schon besitzt?

Tschö mit's sagt Flö (14)

1. Meistens stellt ein Jugendamt (oder eine vergleichbare Einrichtung) einen Antrag auf Indizierung bei der BPJS, welche dann darüber entscheidet. Dort achtet man besonders darauf, ob die dargestellte Gewalt zum Selbstzweck wird, oder ob die Darstellung Jugendliche "sozial desorientieren" kann. Wie man sich das nun genau vorstellen kann, weiß der Himmel und die BPJS. Wenn es Euch interessiert, werde ich aber versuchen, die ganze Wahrheit zu erforschen.
3. Bei uns würde es genügen, wenn man in erreichbarer Nähe wohnt, Fachwissen besitzt, leidensfähig ist, reiche Eltern hat, schreiben kann und sich zum richtigen Zeitpunkt bewirbt (wann der richtige Zeitpunkt ist, entscheidet der Chef Red). Bei Softwarefirmen wird es wohl ähnlich sein.
4. Ich habe keine Ahnung! Warum eigentlich??
5. Ich gebe es hiernitz - ich habe Urlaub. Allerdings kann ich nur gelegentlich für kurze Zeit verschwinden, da ja die Leserbriefe fertig sein sollen. Getreten werde ich schon gelegentlich, aber nie ver.
6. Bin ich wahnsinnig und lade mir die ganze Verantwortung für den Laden auf die Schul-



**Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör**

PC

CD ROM

**SONY
PSX**

MPEG

Wir liefern auch:

**CD-ROM-
Laufwerke
Controller
CPU's
Drucker
Festplatten
Grafikkarten
Joysticks
Kabel
Monitore
Motherboards
Netzwerk-
zubehör
PC-Gehäuse
Soundkarten
Simm's
Tastaturen**

**Bitte nur
Händler-
anfragen!**

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör
Passauer Straße 13
D-94133 Röhnrbach
Tel. 0 85 82 / 9605-0
Fax 0 85 82 / 9605-99

tern? Darum beneide ich meinen Chef Red wirklich nicht.
7. Ich denke, daß das Alter die Privatsache eines jeden ist. Wenn er sein Alter angeben möchte - ich habe nix dagegen, aber es muß nicht sein (ich verrate mein Alter ja auch nicht). Zudem glaube ich auch, daß Alter ein relativer Begriff ist und nicht sonderlich viel über einen Menschen aussagt.
8. Ich kann mir schon vorstellen, daß ein Rabattsystem Sinn machen würde.

▼ PERSÖNLICHES

Hi Rainer!
Ich habe mich dazu durchgerungen, Dir einen Brief zu schreiben (nimm Deine Füße von der Tastatur!). Nachdem Du Petra in der Ausgabe 6/96 so erschreckt hast, möchte ich Dich auch etwas erschrecken. Wie wäre es mit einem Poster von Dir? Ich würde auch bis zu 1,00 DM mehr bezahlen! So, genug gefaselt, jetzt zu meinen Fragen:

1. Bist Du immer noch so scheu wie zu Play Time-Zeiten (Papierüte)?
 2. Hat sich Deine Arbeitsumgebung seither wesentlich geändert (Kerker)?
 3. Gibt es immer noch die Aktion „Leser für Rainers Gehalt? Falls nicht, möchte ich sie hiermit neu gründen, darum die 10 Pfennig im Brief.
 4. Ich bin Besitzer eines sehr langsamen PCs. Könntest Du mich ein wenig beraten, wie ich ihn etwas beschleunigen könnte?
 5. Weshalb sind Spiele auf CD-ROM inzwischen billiger als auf Diskette?
- Bis dann: Robert
PS. Bitte beantworte die Fragen 4+5 ernsthaft.
PPS. Grüß mir den Chef Red... den alten Sklaventreiber.
PPPS. Könntest Du mir Dein allerseits beliebtes - ZENSIIERT - zeigen?

1. Es wurde zwischenzeitlich eher schlimmer!
2. Inzwischen habe ich Licht, Strom UND Telefon. Leider nie gleichzeitig.

3. Eine bezaubernde Idee. 0,1 DM mag nicht die Welt sein - aber immerhin steuerfrei!
 4. Manche PCs erreichen im freien Fall bis zu 289 km/h. Eine Geschwindigkeitssteigerung kann sehr leicht erreicht werden, indem man den PC in ein kleineres Gehäuse einbaut und gleichzeitig das Gewicht erhöht (Bleiplatte statt Festplatte). Genauere Anleitungen für eine derartige Steigerung der Performance und der aerodynamischen Eigenschaften können bei mir gegen einen geringen Unkostenanteil angefordert werden. Immerhin kosten mich diese Studien drei PCs, zwei Amigas und einen Saturn. Von der Achtung meiner Kollegen will ich noch gar nicht reden. Solltest Du hier wirklich eine ernsthafte Antwort erwartet haben (wie fad): Ein neuer Prozessor ist schon recht preiswert zu haben und das Gefummel mit 136 Jumpern geht mit Handbuch recht flott voran. Auch eine schnellere Grafikkarte kann Wunder wirken.
 5. Weil eine CD inzwischen wesentlich billiger kommt als effliche Disketten.
- PS. Ungern
PPS. Mein geliebter Chef Red ist gar nicht alt!
PPPS. Nö... nun gerade nicht

▼ PETRALOGIE UND ANDERES

Hallo Rainer!
Ich lese die PC Games jetzt seit Ausgabe 12/92 und kann einfach nur sagen: klassel! Allerdings muß ich auch etwas Kritik anmelden:

1. Um Gottes Willen, bitte KEIN (!!!!!) Poster von Petra. Die kleinen Bildchen reichen völlig! Lieber ein Poster von Pamela Anderson.
2. Zum Brief „Harte Ware“ aus Ausgabe 6/96: Ich kann mich der Meinung von Michael nur anschließen. Ich habe langsam den Eindruck, daß die Programmierer von Origin & Co. einfach nur zu faul sind, einige Sachen so zu programmieren, daß sie auch mit weniger astronomischer Hardware vernünftig

zum Laufen zu bringen sind.
21st Century zeigt, daß es auch anders geht. Pinball Fantasies, das komplett in Maschinensprache geschrieben wurde, lief einst auch auf meinem 286er und 1 MB mit SVGA absolut ruckelfrei. Die gottverdammten Renderorgien (ich weiß, Du wirst das -ZENSIIERT-, aber das mußte ich rauslassen) und interaktiven Spielfilme (na ja) gehen mir schon lange auf die Nerven. Wenn ich Filme sehen will, setze ich mich vor die Glotze und nicht vor den PC (Phantasmagoria, KQ7 etc.). Da finde ich Simon und seine Kollegen schon wesentlich ansprechender - wunderschöne, aber eben immer noch „Computergrafiken“, phantastische Gags und astreine Sprachausgabe - es geht auch anders.

3. Mir fällt nichts mehr ein.
Ciao, Dein Andy

1. Um ehrlich zu sein - auch wir hätten lieber Pamela Anderson. Aber die war für die Kohle, die hier bezahlt wird, leider nicht zu bekommen. Zudem hat die kürzlich überstandene Schwangerschaft böse in ihrem Gesicht (???) gewühlt. Da bleiben wir doch lieber bei unserer Redaktionsschnecke, die kann zwar nicht so schnell schwimmen, aber dafür viel schneller denken!
2. Eigentlich könnte man Dir ja rechtgeben. Sehr viele Leser teilen zudem Deine Meinung. Etwas ins Grübeln komme ich nur, wenn ich von den Verkaufszahlen von „Origin & Co.“ höre. Alle jammern über die explodierenden Anforderungen an die Hardware, aber die entsprechenden Spiele gehen weg, wie die sprichwörtlichen warmen Semmel. Kann mir das einmal jemand erklären?
3. Uff... endlich.

▼ KONSOLERO

Hallo Rainer!
Gleich zu meinem Problem: Mein Freund besitzt seit einiger Zeit eine PlayStation von Sony. An einem schönen Sonntag-

Online-Magazin

Hier finden Sie News, Previews und Reviews zu den brandaktuellen Spielen - oft schon mehrere Tage, bevor PC GAMES im Handel erscheint. Die neuesten Screenshots, Hintergrund-Informationen und Tests - mit PC GAMES online sind Sie täglich up-to-date.

Online-Forum

Im Online-Forum chatten Sie mit Rainer, holen sich Tips&Tricks von anderen Usern, besuchen das „Multiplayer's Inn“, um Modem-Spiegegner zu finden, nehmen an Competitions teil oder unterhalten sich direkt mit den Spieleherstellern.

Download-Area

Sie wollen die neuesten Demos, Bugfixes oder Updates? Sie suchen zusätzliche Levels, Cheats oder Erweiterungen zu Spielen?

In der „Download-Area“ gibt es alles, übersichtlich sortiert und sofort abrufbereit.

T&T A-Z Online

In unserer Tips&Tricks-Datenbank finden Sie Kurztips, Cheats und Komplettlösungen zu allen aktuellen Spielen und zu Spieleklassikern. Wenn Sie zukünftig in einem Rollenspiel, einem Adventure, einer Simulation oder einem Action-Spiel nicht weiterkommen, über PC GAMES online haben Sie die Lösung in Sekunden.

Action Park

Über diesen Premium-Dienst bieten wir Ihnen echte Multiplayer-Spiele - online. Ob Sie mit bis zu 50 anderen Spielern um die Fußballmeisterschaft kämpfen, mit Dutzenden von Rittern, Elfen oder Zauberern in Dungeons steigen oder live an der Börse spekulieren - mit PC GAMES online erleben Sie Spiele anders. Aufregender, interessanter, interaktiver. Und jeden Monat kommen neue Spiele dazu!



<http://www.pcgames.de>

morgen ging ich also zu meinem Freund, um ein bißchen mit der PS zu spielen. Aber was sah mein Auge? Ridge Racer, Destruction Derby, Need for Speed... usw. Ich schaltete sie ein, mit der Grafikfrage im Hinterkopf und... flüssigste Grafik, beste Auflösung - alles, was das Auge begehrt. Nach diesem Schock fragte ich nach dem Preis (ich hoffte auf Gechtheitkeit!). 490 Fr.??? Mein Herz (diesmal nicht wegen Petra)!! Für das Geld bekomme nicht einmal eine kleine Matratze! Und dann kam der Tag, an dem mein Freund zu mir kam, meinen PC (P166) einschaltete und einen Lockkrampf bei der „256 Farben-Grafik“ bekam. Wozu gebe ich 3.600 Fr. aus und habe nachher einen PC mit schlechterer Grafik als so eine blöde PS von Sony? Und nach so billig!! Ist denn Word & Co. so viel wert? Brauche ich nur zum Schreiben und Zeichnen so einen starken Rechner? Seither bin ich Opfer seiner abfälligen Sprüche gegen den PC.

1. Was für Gegenargumente kann ich bringen?

2. Wie kann ich die Ehre der PCs wieder herstellen?

3. Hat Petra einen Freund?

Sven Müller (noch solo)

Wenn es nur um Spiele geht, können die neuen Konsolen einen PC wirklich ganz schön alt aussehen lassen. Allerdings wird man nie damit vernünftig arbeiten können - sie sind und bleiben reine Spielzeuge, wenn auch geniale. Da sich aber Konsolen niemals so sehr ausbreiten werden wie PCs, werden sie auch nie die gewaltige Auswahl an Spielen bieten können, wie es Dein PC tut. Zudem fällt mir auf, daß bei den Konsolen eigentlich nur das „breite Publikum“ bedient wird, um die Absatzzahlen zu sichern. Durch die enormen Stückzahlen an PCs können auch „ausgefallene Geschmäcker“ bedient werden. Wenn Du aber Deinen Compi wirklich nur zum Spielen benutzt und auch Dein Geschmack dem „Mainstream“ entspricht, hättest Du Dir vielleicht wirklich besser ei-

ne Konsole kaufen sollen. Nun zu Deiner dritten Frage: Wie meinst Du das? Wenn Du es rein platonisch meinst - natürlich hat Petra einen Freund. Sogar sehr viele. Nämlich die gesamte Redaktion inkl. mir! Solltest Du es aber anders meinen, mußt ich Dir leider mitteilen, daß Du ein Schmutzfink bist und es Dich gar nix angeht!

NACHSCHLAG

Halli hallo Rainer, ich möchte mich hiermit zu den erbärmlichen Artikulationsversuchen von GOD äußern (7/96). Immerhin kann sein Problem nicht mit mangelnder Selbstachtung erklärt werden, was ja schon sein Pseudonym anschaulich verdeutlicht. Reinkarnation kommt schließlich nicht jeden Tag vor, und dann noch Gott persönlich - das ist wirklich neu. Ich vermute, daß er als kleiner Junge zu oft von seinem größeren Bruder verhaun wurde. Vielleicht lassen sich ja auch so die ersten Anzeichen von Alzheimer erklären, da unser junger „Copy-King II“ (wer hätte gedacht, daß sich so schnell ein Nachahmer findet) sich noch nicht mal seine Pseudonyme merken kann. Und das im zarten Alter von 24 Jahren! Nun zu seinen Aussagen: Es ist also cool zu kopieren? So etwas sagt ein Student?? Ich war bis jetzt immer der anscheinend irrigen Meinung, daß Studenten über eine gewisse Grundbildung verfügen müssen, aber auch diese scheint unser Held, genauso wie die Lehrstunde in Moral und Ethik, erfolgreich umgangen zu haben. Er will also die Aufmerksamkeit mit Hilfe seiner „Stories“ auf sich lenken? Hmm, das läßt sich auch anders gestalten, allerdings hat diese Variante einen Vor- und einen Nachteil. Er soll sich doch einen Porsche kaufen: Das bringt nach mehr Anerkennung (mit welchen Leuten verkehrt er überhaupt?), ist aber etwas gefährlicher. Er ist also noch auf kein Spiel gestoßen, daß er nicht cracken kann? Nun ja, wenn er nur mit Programmen wie Pacman herumexperimentiert, läßt sich

das leicht nachvollziehen. Auch würde ich ihm sehr danken, wenn er seine „Self-Made-Intrins“ für sich behält und damit nicht noch meine Nerven strapaziert. Er hat also bei einer Softwarefirma Bekannte getroffen? Dieser Aspekt erscheint nun für mich ein bißchen sehr unglaubwürdig. Bleibt zu hoffen, daß er nicht neben Herrn Schneider endet. Er gibt also zu, daß Raubkopien ein Problem sind? Das sind mir die Richtigten! Über ein Problem heranziehen, das sie selbst verursachen! Das kann man analog zu der „Dieb klaut im Supermarkt und beschwert sich über fehlende Tüten“-Sache sehen. Das sollte es eigentlich zu diesem Thema gewesen sein, doch ich möchte Dich darum bitten, eine ausführliche Meinungsäußerung über unseren Helden zu Papier zu bringen.

Tschüß dann: Tino Schmidt

Also gut - dieses eine Mal noch. Dann ist aber (hoffentlich) Schluss damit. Menschen tun die merkwürdigsten Sachen, um sich wichtig zu machen und cool zu wirken. Wenn er diese „tollen Geschichten“ braucht, um sich auf Parties aufzuplumpen, tippe ich auf eine unglückliche Kindheit. Mein Selbstbewußtsein läßt es jedenfalls zu, nicht ständig im Mittelpunkt zu stehen. Auch geht mir nicht so ein, was daran cool sein soll, Spiele zu cracken und auf CD zu brennen. Das ist nun wirklich keine so schwierige Aufgabe. Und sein bisher erlangtes „ungeheures Wissen“ wird sich wahrscheinlich darauf beschränken, Paßwortabfragen mit dem Hex-Editor zu suchen. Nicht gerade eine umfassende Bildung. Auch daß die beruflichen Chancen steigen, halte ich für eine Notlüge. Uns sind etliche Programmierer von Softwarefirmen bekannt, von denen kein einziger eine Karriere wie unser „GOD“ aufweisen konnte. Würde sich in einem Bewerbungsschreiben auch deutlich schlechter lesen, als eine „altmodisch-klassische“ Ausbildung. Könnten wir das Thema nun wirklich lassen?

Wassersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Support

Unter dem Stichwort „Support“ geben wir seit letzter Ausgabe ständig neue Tips & Tricks und Hilfestellungen zu aktuellen Problemen. Diese „Fragen und Antworten“ stammen direkt von den Herstellern und stellen die häufigsten Probleme, die bei der jeweiligen Hotline zur Sprache kommen, dar. In diesem Monat hilft Ihnen die Funsoft-Hotline weiter.



▼ ALLGEMEIN

Beim Start oder der Installation meines Spiels (z. B. Flight Unlimited) kommt ein „DOS4GW Professional Error“, was soll ich tun?

Sie haben einen Speichermanager wie etwa den EMM386 oder QEMM aktiviert, deaktivieren Sie diesen bitte. Dann sollte es keine Probleme mehr geben.

▼ THE DIG

Wie kann ich die Türen im Nexus öffnen?

Positionieren Sie im Kraftwerk die Linse mit folgendem Code an der richtigen Stelle: 7mal lila, 2mal gelb, rot, lila, 5mal blau, rot.

▼ DEUTSCHE VERSIONEN

Ist die deutsche Version von Rebel Assault 2 und The Dig inzwischen verfügbar?

Ja, beide sind mit der Upgradkarte umzutauschen oder auch im Handel zu beziehen.

▼ VOLLGAS

Wie finde ich die Höhle der Cavefishes?

Sobald Sie den Biker, der sich

irgendwann selbst sprengt, sehen, drücken Sie Shift V. Jetzt sollte der Eingang zu sehen sein.

▼ KOMPLETT-LÖSUNGEN

Ich würde für das Spiel xy gerne eine Komplettlösung haben.

Rufen Sie bei unserer Mailbox an: 02131/965222. Dort finden sich zu fast allen Spielen sehr ausführliche Informationen. Oder schreiben Sie per Internet an info@softgold.com, um Lösungen per E-Mail zu beziehen. Wir versuchen, die gewünschte Lösung für Sie aufzutreiben. Bitte haben Sie Verständnis, wenn das nicht gleich in der nächsten Stunde geschieht.

▼ TIE FIGHTER CD

Beim Start erscheint: „Unable to detect Vesa-Bios“.

Starten Sie Tie Fighter von der Festplatte aus mit:

`z_tie_/trebla`

▼ EARTHWORM JIM 1&2

Was mache ich bei Joypad-Problemen?

Bei uns in der Mailbox liegt ein Update für dieses Problem.

Es werden aber inzwischen die neueren Versionen ausgeliefert.

▼ IMPERIUM ROMANUM

Ich kann die Kreditkarte und die Spraydose nicht aufnehmen.

Installieren Sie bitte einen Original Microsoft-Mausreiber ab der Version 8.20. Diesen Treiber bekommen Sie bei Ihrem Händler oder auch als Freeware im Internet. Auch im Hinblick auf Probleme mit anderen Spielen sollten Sie immer die aktuellste Version installiert haben.

▼ KALIBRIERUNG DES JOYSTICKS

Ich kann beim Spiel xy den Joystick nicht kalibrieren/benutzen.

Dies kann mit dem verwendeten Gameport zusammenhängen. Sollte dies keine eigene Gamekarte sein (beispielsweise eine Soundkarte), kann dies zu Problemen führen. In diesem Fall empfehlen wir den Einbau einer Original-Gamekarte. Deaktivieren Sie dann (per Jumper oder Software) den Gameport auf Ihrer Soundkarte. Auch die Existenz zweier aktivierter Gameports kann natürlich Probleme verursachen.



Liebe Tips & Tricks-Leser,

mit dem letzten Teil des Rollenspiel-Epos Anvil of Dawn schaffen auch Sie es, endlich das Böse zu vertreiben und damit wieder Ruhe und Beschaulichkeit in den vereinigten Rollenspielländern einkehren zu lassen.

WarCraft 2 war Ihnen zu leicht? Das seit kurzem erhältliche Expansion-Set hat Ihnen aber gezeigt was eine Harke ist? Kein Grund zur Verzweiflung! Wir stehen Ihnen mit Rat und Tat zur Seite. Die Komplettlösung ab Seite 633 zeigt Ihnen alle Level. Auf den detaillierten Megascreeenshots finden Sie Angaben zu den vorhandenen Ressourcen - zu jeder Mission, zu jeder Kartel Mit dem ausführlichen Lösungsweg dürfen Sie die Menschen zu einem weiteren Sieg über die orkischen Horden führen - in der nächsten Ausgabe zeigen wir Ihnen, wie es anders herum geht! Dann haben die Orks wieder die Nase vorn...

Auch Adventure-Fans werden diesmal wieder fündig. Sieras Urban Runner hat uns einige schlaflose Nächte bereitet. Mit der daraus resultierenden Kompakt-Komplettlösung sollten selbst die hartnäckigsten Puzzles zu knacken sein.

Mit unserem Gamers-Workshop erklären wir schließlich wie Sie ein ganz individuelles Wunder erschaffen können.

Bis zur nächsten Ausgabe

Simon Schmid

Anvil of Dawn (Teil 3)

Seite 628

Civilization 2

Allgemeine Tips Seite 630

Workshop Seite 646

Warcraft 2 Expansion Set

Seite 633

Urban Runner

Seite 642

Kurztips

Seite 645

- Indycar Racing 2
- FIFA Soccer '96
- Grand Prix Manager
- Witchaven 2
- Batman Forever
- Pole-Position
- Elisabeth 1.

Ja, ich möchte HELP-Sammelordner für meine PC Magazin-Tips bestellen:
 — St. HELP-Sammelordner „PC Games“ je 10,- DM —

Gesamt _____ DM
 zzgl. Verpackungs- und Versandkosten (Inland DM 4,-/Ausland DM 12,-) _____ DM

Ich zahle den Gesamtbetrag von _____ DM
☐ bar (Geld liegt bei)
☐ per V-Scheck

Coupon bitte schicken an:

**Computer Verlag
 Leserservice
 Postfach
 90327 Nürnberg**

Name _____

Straße _____

PLZ Wohnort _____

Datum/Unterschrift _____

JETZT SAMMELN!

- für deine Power-Tips aus der PC GAMES
- für die wichtigsten 288 Seiten des Jahres
- für nur DM 10,-

VON SPIELEPROFIS FÜR SPIELEPROFIS !!!



Komplettlösung Teil 3

Anvil of Dawn

Mit dem dritten und letzten Teil unserer Rollenspiel-komplettlösung führen wir Sie bis zum Amboß der Dämmerung und erklären Ihnen, wie Sie schließlich doch noch das Böse vertreiben können.

Der Feuerberg

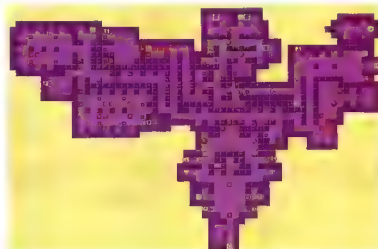
Um Ihr Kästchen endlich zu erhalten, müssen Sie die Bestandteile zum Schwarzen Gnarl bringen, einem Bewohner des Feuerberges. Nach Verlassen des Moores gelangen Sie auf eine gigantische Hand. Hier trällern Sie kurz mit der Pfeife, die Sie dem Boten abgenommen haben, woraufhin Sie zum Turm des Warlords (s. Karte weiter unten) gebracht werden. Nach drei kurzen Kämpfen dort drinnen besitzen Sie einen goldenen Ankhsschlüssel, der schon am ersten westlichen Schloß (K1) paßt und hinter der Türe einen Teleporter freigibt. Durch diesen erreichen Sie einen anderen Teil des Turmes. Ganz in der Nähe ist der Ausgang, der zum Feuerberg führt. Östlich des Einganges finden Sie die beiden Altäre. Drei Platten im Ostgang öffnen und schließen jeweils eine Grube (F). Schon nach einigen Schritten geht hinter einer Illusionswand der Weg nach Süden ab, wo Sie in einer Nische die Worte des Öffnens finden (X). Auch dort verläuft der Weg hinter einer Illusionswand in östlicher Richtung weiter. In diesem Gang öffnen und schließen sich Gruben (F), während vor ihnen ein Kraftfeld (K) herrscht. An seinem Ende steht ein Teleporter, der Sie in einen separaten Raum bringt. Hier finden Sie in einer Truhe (T2) ein Amulett, das Sie gegen natürliche Hitze resistent macht. Im Süden durch eine Illusionswand finden Sie eine Mark (T1). Damit begeben Sie sich wieder auf den Hauptgang. Die folgenden Türen lassen sich allesamt durch Bescheren der Platte davor öffnen. Biegen Sie nach Norden ein, wo Sie auf eine Reihe von Teleportern stoßen. Davor gehen Sie durch die Wand gen Osten, wo Sie in einer kleinen Einbuchtung erneut eine Mark finden (T4). Dann reisen Sie durch die Teleporterketten: Einmal werden Sie westlich der Reihe herauskommen und dort eine weitere Mark finden (T3). Ein weiteres Mal treten Sie durch eine Illusionswand weiter in Richtung Norden, wo Sie einfach dem Gang bis an die Nordspitze folgen können. Dort befindet sich ein Hebel (H1). Betätigen Sie ihn, öffnet sich im Westen eine Türe. Dort müssen Sie über ein Loch kommen, vor dem ein ziemlich kompliziertes Kraftfeld herrscht. Legen Sie den Hebel wieder zurück, öffnet sich im Osten eine Wand, die weitaus wichtiger ist: Die Grube können Sie mit dem Zauber der Windfrau übergehen. Treten Sie zuerst auf die Bodenplatte hinter der östlichen Wand (P2), holen Sie



sich aus dem Raum dahinter eine Mark, dann beschweren Sie die Platte hinter der westlichen Illusionswand, worauf sich im Süden eine Wand öffnet. Auch die Druckplatte dahinter ist zu beschweren, damit sich an den Seiten zwei Gänge öffnen. Der östliche führt ohne Umwege zu einer Truhe (T6), in der ein wundervolles Schwert liegt. Der westliche Gang wurde durch drei Kraftfelder (K), die Sie in verschiedene Richtungen drehen, erschwert. An seinem Ende wartet die fünfte Mark (T7) auf Sie. Nun gehen Sie zurück auf den östlich führenden Hauptgang, in dem hinter einer weiteren Illusionswand der Durchgang zu den unteren Höhlen der Zwerge ist. Mit jeder verwendeten Mark öffnet sich eine weitere Türe. Sollten Sie im Labyrinth eine der Münzen nicht entdeckt haben, können Sie das im dritten Raumsegment in einem Geheimgang nachholen (T8). Nur mit angelegtem Feuer-Amulett können Sie einen Abstieg in die Höhlen wagen. Hier unten gestaltet sich alles recht simpel. Schieben Sie einfach den Block oder eine der Kugeln auf eine der vier Platten in den Ecken. Entsprechend wird sich eine der vier Türen in der Mitte öffnen und den Weg zum Gnarl (C1) freigeben. Dieser fertigt Ihnen die verlangte Truhe an. Zurück zum Turm des Warlord!

Die Hochburg des Bösen

Sie beginnen im Osten und arbeiten sich bis zum Westen durch. Halten Sie die Augen vor allem nach Gruben offen (F) und aktivieren Sie möglichst oft den Reflexionszauber. Um die Türe an der Süd-Westwand zu öffnen (G), gehen Sie zuerst durch den Süd-Gang (F) in Richtung Osten, wo Sie



zwei Kugeln vorfinden. Durch Laufen über die Platten können Sie Wände hervorzurufen, die die Kugeln davon abhalten, auf die Bodenplatten am Ende des Ganges zu gelangen. Nun müssen Sie die Platte (P1) im Anfangsraum beschweren. Am Ende des Ganges finden Sie einen Schlüsselschlüssel. Es ist wichtig, alle Gegner zu töten, um an alle verfügbaren Schlüssel zu gelangen. Laufen Sie in den Westen. Zu den Schlafkammern der Wächter erhalten Sie mit silbernen Schlüssel Zutritt. Im südlichen der Lager schieben Sie den Block (B1) auf die Bodenplatte, ignorieren den Teleporter dahinter und können so einen Raum betreten, in dem Sie einen Schild finden (T2). Anschließend laufen Sie durch einen Gang über zwei Platten, die Wirbelstürme auslösen, Richtung Norden und am Ende des Ganges wieder nach Westen. Mit aktiviertem Reflexionszauber laufen Sie so lange über die Platten, bis sich die Türen öffnen. In der nördlichsten Truhe (T1) befindet sich ein violetter Schlüssel. Mit diesem gehen Sie den selben Gang in Richtung Osten. An seinem Ende bekommen Sie mit dem violetten einen Sonnent Schlüssel. Dann gehen Sie am besten per Teleporter im Osten zurück in die große Halle des Turmes, wo sich auf allen Seiten verschlossene Türen befinden. (K4&K5) lassen sich mit Rabenschlüsseln öffnen, (K2) benötigt einen Monds Schlüssel. Durch die zentrale Tür (K3) gelangen Sie mit dem Schlüsselschlüssel und durch den Teleporter in einen Nordteil des Turms. Beschweren Sie hier (P3) und (P2) und treten Sie anschließend im Süden auf (P4). In das Schloß dahinter (K7) paßt der Sonnent Schlüssel. Sie betreten die oberen Räume...

Der Amboß der Dämmerung



Hierzu geht die Reise wiederum durch Turm und Feuerberg. Durch dessen Ostausgang gelangen Sie über Eisschollen zum Amboß. Stellen Sie die Arme des Dämons mit Ihrem Zauber wieder her und sprechen Sie die Worte des Öffnens. Auf der Karte abgebildete Wände und Türen werden Sie im Spiel nicht zu sehen bekommen, da es sich um ein eigentlich unsichtbares Labyrinth handelt. Betätigen Sie die beiden Hebel am Eingang so lange, bis Sie durch die nördliche Tür treten können. Dann suchen Sie sich Ihren Weg bis zur Druckplatte in der Mitte (P3), auf die Sie treten. Anschließend betätigen Sie den Hebel (H), wodurch sich im Süden eine Tür öffnet. Schieben Sie den Block (B2) von seiner Nische hinter zwei Illusionswänden in die östliche Ecke und gehen Sie weiter durch die Illusionswand im Süden. Im Raum dahinter befinden sich drei Bodenplatten. Sie treten auf die östliche, worauf ein Teleporter erscheint. Durch diesen erreichen Sie einen weiteren Raum, in dem sich ein Steinblock und zwei Teleporter befinden sollten. Sehen Sie nur einen Teleporter, reisen Sie zurück und treten Sie so lange auf die verschiedenen Platten, bis Sie einen zweiten auf der Karte entdecken. Den Block (B1) schieben Sie durch den östlichen Teleporter und dann entsprechend auf die östliche Platte im vorherigen Raum. Anschließend beschweren Sie die südliche Platte und verlassen diesen Abschnitt. Treten Sie erneut auf die Druckplatte im Zentrum (P3) und laufen Sie dann durch die Illusionswand im Norden. Dort finden Sie in der Truhe (T1) einen silbernen Becher. Jetzt müssen Sie dreimal auf die Platte im Zentrum (P3) treten und dann durch die süd-östliche Illusionswand gehen. Durch den Teleporter erreichen Sie einen Raum, in dem zwölf Platten in einem Kreis angeordnet sind. Beschweren Sie die Nord- und Südplatte jeweils mit einem Stein und wandern Sie dann einen Kreis beschreibend über die Platten. Eine Passage im Süden tut sich auf. Anschließend hat sich die Osttür im Hauptraum geöffnet. Den Weg zum großen Finale eröffnet der Silberbecher, wenn Sie ihn in das Loch neben der Tür werfen (K1). Es gibt vier Variationen des Endes: 1. Gehen Sie auf das Angebot des Warlord ein. 2. Werfen Sie die Dunkle Masse in den Schlund. 3. Springen Sie mit der Masse in den Schlund. 4. Legen Sie das Gesteck der geheiligten Blätter an, sprechen Sie einen Seelenverbindungs-Zauber und springen Sie dann in den Schlund.

Daniel Kreiss

Die oberen Stockwerke des bösen Turmes

Im ersten Stock müssen Sie im Nordraum die Kugel oder einen der Blöcke auf die Bodenplatte (P1) schieben, wobei darauf zu achten ist, daß Sie sich den Weg nicht zu schieben. Im Osten öffnet sich eine Tür. Im zweiten Stockwerk verbirgt sich ein Hebel (H1) hinter einer Illusionswand. Die östliche Wand (G) öffnen Sie, indem Sie durch Treten auf die Bodenplatte (P) den Hebel (H2) aktivieren und dann umlegen. Im dritten Stock finden Sie in einer Truhe (T1) den goldenen Ankerschlüssel für die Tür (K1) im zweiten Stock. Am Ende des Raumes treffen Sie auf den Castellan, die rechte Hand des Warlord. Nur mit dem gelben Schwert werden Sie ihn besiegen können. Ihr Kumpan ist auf keinem Weg zu retten. Durch einen Hebel (H3) öffnet sich die Südwand und führt Sie zu einer Truhe, in der die Dunkle Masse aufbewahrt wird. Bevor Sie die Truhe öffnen, stellen Sie den Behälter neben sich, um schnellen Zugriff zu haben. Öffnen Sie die Truhe und legen Sie die Masse in eine Ihrer Hände. Jetzt nehmen Sie schnell das Kästchen und klicken damit auf die entsprechende Hand. Die Dunkle Masse muß nur noch zerstört werden...



MultiMedia Soft

Computerspiele

Spielleaden & Online - Cafe

Viele MMS-Läden mit lokalen Netzwerken oder Internet - Anschlüssen! Spielen in gemütlicher Atmosphäre, die neuesten Games testen oder Computerzeitschriften lesen, Einführung in Rollenspiele (Battletech, Warhammer, etc), viele Brettspiele vorrätig. Besuchen Sie Ihren MultiMedia Soft Laden. Ständig Sonderangebote vorrätig.

Info ☒ Info ☒ Info

Geschäfts- und Franchise-Partner

Sie wollen sich selbstständig machen? Sie haben Interesse an Spielssoftware? Sichern Sie sich jetzt Ihren Standort für einen MultiMedia Soft Laden mit oder ohne Online-Cafe. Fordern Sie schriftlich das Infoschreiben an:

MultiMedia Soft

52349 DÜREN Josef Schwegel Str. 50

MultiMedia Soft finden Sie in:

04157 LEIPZIG
Max Liebmann Str. 35 ☒ 0341-9112540

15890 EISENHÜTTENSTADT
Fürstenberger Str. 39 ☒ 03384-72595

15234 FRANKFURT/ODER
August Babel Str. 15 ☒ 0335-4001888

47441 MOERS
Neuer Wall 2-4 ☒ 02841-21704

48151 MÜNSTER
Weseler Straße 48 ☒ 0251-524001

52349 DÜREN
Josef Schwegel Str. 50 ☒ 02421-28100

54290 TRIER
Pferdemarkt 7 ☒ 0651-9940656

66386 St. INGEBRT
Alte Bahnhofsstraße 1 ☒ 06894-2055

70567 STUTTGART
Hörschmannstraße 2 ☒ 0711-7170838

96052 BAMBERG
Unterle Kön gstr. 10 ☒ 0951-202210

99084 ERFURT
Meinertstraße 2 ☒ 0361-5821656

MultiMedia Soft BÜRO

ZENTRALER EINKAUF
52349 DÜREN Josef Schwegel Str. 50
☒ 02421-28100 FAX 281020

Tips für einen guten Zivilisationsaufbau und Profitips

Civilization II

Wird der Aufbau einer Zivilisation nicht gut durchgeplant, scheitert das Imperium schon in den Anfängen. Wir geben Ihnen ein kleines Tutorial als Starthilfe!

1. Schritt

Solange Sie keine Stadt errichtet haben, werden Sie keine wissenschaftlichen Fortschritte machen. Aber genau die sind elementar, wenn Sie das Spielziel - ein Raumschiff erbauen und auf einem anderen Planeten landen lassen - erreichen wollen. Errichten Sie Ihre Stadt deshalb genau an der Stelle, an der die Siedlereinheit am Anfang steht. Meist ist die Stelle geeignet für eine Stadt. Ist die Stelle allerdings nicht akzeptabel, sollten Sie sich in der Nähe einen anderen Platz suchen.

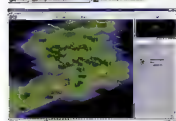
2. Schritt

Der erste Fortschritt, den Sie erforschen, sollte „Keramik“ sein. Dadurch können Sie einen Kornspeicher bauen, der für das Wachstum einer Stadt eine elementare Grundlage schafft. Bauen Sie zwei Krieger-einheiten und erkunden Sie Ihre Umgebung. Bauen Sie einen Kornspeicher und dann Siedlereinheiten.

3. Schritt

Besiedeln Sie Ihre nächste Umgebung. Die Städte sollten eng beieinander liegen, sich jedoch nicht überschneiden. Das hat mehrere Vorteile:

1. Sie müssen keine längeren Wege mit Siedlereinheiten - für die Bebauung - zurücklegen.
2. Sie können sich besser gegen Feinde verteidigen, da zur Verstärkung eilende Kampfeinheiten schneller da sind.
3. In Nicht-Demokratischen-Regierungen sinkt die Rate der Korruption.



Aller Anfang ist schwer! In das Atomzeitalter vorzudringen ist noch ein großer Schritt. Fangen Sie daher klein an und bewässern Sie die Stadtquadrate und bauen Sie Straßen, um Ihren Truppen ein schnelleres Vorwärtkommen zu ermöglichen.

4. Schritt

Errichten Sie nicht mehr als 14 Städte, da sich sonst die wissenschaftliche Entwicklung verstärkt in die Länge zieht und die Kosten, gemessen am Stadtwachstum, die Einnahmen explosionsartig übersteigen. Bebauen Sie Ihre Städte, damit ein geregeltes Wachstum gewährle-

istet ist und der wissenschaftliche Fortschritt - durch Straßen - angekurbelt wird. Lassen Sie möglichst viele Wunder anfertigen. Unter diesen sollten unbedingt sein:

Große Mauer: damit Feinde gezwungen sind, mit Ihnen Frieden schließen

Große Bibliothek: damit Sie die Fortschritte der Gegner erhalten.

Adam Smith's Handelsgesellschaft: damit Stadtverbesserungen, die nur 1 Taler Gold kosten, nicht mehr berechnet werden.

Apollo Programm: damit Sie ein Raumschiff bauen können.

Stellen Sie sicher, daß Sie die Fortschritte nach den Kriterien von Wundern und Stadtverbesserungen erforschen.

5. Schritt

Bauen Sie nebenbei Marktplätze, Banken, Bibliotheken und Universitäten. Auf diese Weise stützen Sie das Einkommen und den Fortschritt. Später kommen Börse und Forschungslabor hinzu. Achten Sie auch darauf, auf Verlangen der Bürger Aquädukte und Abwassersysteme zu errichten, sonst steht das Wachstum still.



Überprüfen Sie, wie Ihre Herrschaft von den Bürgern bewertet wird.

6. Schritt

Wechseln Sie die Regierung, sobald Sie können, auf Monarchie und dann auf Demokratie. Letztere ist die ideale Lösung für Einkommen und Fortschritt. Sie haben keine Beschränkungen einzuhalten und können daher die Prozentsätze frei variieren. Achten Sie darauf, die Luxusrate bei 20% zu halten, sonst werden die Bürger in verstärktem Maße unzufrieden. Bevor Sie zur Demokratie wechseln, sollten Sie zudem Tempel bauen, um die Bürger bei Laune zu halten. Sonst stürzen sie die Regierung wieder.

7. Schritt

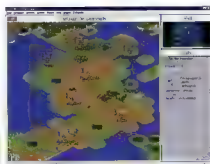
Beschäftigen Sie bei unzufriedener Bevölkerung nicht Entertainer, sondern bauen Sie, zusätzlich zu Tempeln, Kolossen oder Kathedralen. Sie kosten zwar Gold, aber durch zufriedene Bürger erwirtschaften Sie auch mehr Geld und fördern das Wachstum der Stadt.

8. Schritt

Brachen Sie keinen Krieg vom Zaun! Sichern Sie sich den Frieden durch die „Große Mauer“ und die „Vereinigten Nationen“. Wird die Wirkung von der „Großen Mauer“ aufgehoben, geben Sie einer feindlichen Nation lieber ein Geheimnis oder Geld, als daß Sie überstürzt in einen Krieg verwickelt werden. Bauen Sie so schnell wie möglich das „Vereinigte Nationen“ - Wunder und schon haben Sie Ihren Gegner wieder vom Hals.

9. Schritt

Bauen Sie ein Raumschiff, wenn die Zeit reicht, möglichst mit vier unterstützten Wohn-einheiten, damit Sie noch einmal 400 Punkte bei erfolgreichem Flug innerhalb der Spielzeit kassieren können.



Gut bewässerte Städte erreichen eine Größe von 32 bis 36 (oben)! Ein Raumschiff kann bis zu vier Wohnstätten beherbergen (links).



Mit der Schmelze der Polarkappen verwandelt sich das Terrain zusehend.

bei einer demokratischen Regierung. Kasernen verfallen oft. Bauen Sie sie gar nicht erst, wenn Sie sich auf einen friedlichen Spielverlauf einstellen. Stadtmauern sind bei einem Friedensvertrag ebenfalls unwichtig. Kommen Sie in die mißliche Lage, zu wenig Nahrungsmittel bereitzustellen zu können, bauen Sie einen Supermarkt und bewässern Sie ein zweites Mal das Stadtgebiet. Ein Hafen kann für die Nahrungsproduktion oft von Nutzen sein, wenn die Stadt an der Küste liegt. Die Industrialisierung bringt mit ihren Fabriken auch eine hohe Luftverschmutzung mit sich. Schreiten Sie rechtzeitig dagegen ein, sonst kommt es zur Polarschmelze, die sämtliches Terrain in Dschungel und Wüste verwandelt. Dafür eignen sich öffentliche Verkehrssysteme und bei stärkerer Verschmutzung Recyclinganlagen.

Steuern:

Um erhöhte Ausgaben finanzieren zu können, lassen Sie eine Stadt z.B. nur Gerichtshöfe bauen, die Sie dann wieder verkaufen. Sobald Sie die Industrialisierung entdeckt haben, sind Sie in der Lage, Ihre Städte statt Schilder Geld produzieren zu lassen. Ihr Einkommen wird dadurch enorm erhöht. Wenn Sie - je nach Zivilisationsgröße - vier bis fünf Städte zur Kapitalisierung produzieren lassen, sind die Ausgaben finanziert und der Fortschritt kann positiv bezuschußt werden.

Wissenschaft:

Der Fortschritt ist das Maß aller Dinge! Je höher die Spielstufe, desto länger dauern die Entdeckungen. Wenn Sie nicht auf ein fließendes Wissenswachstum achten, so kann es passieren, daß Sie im Jahre 2020 abtreten und nicht einmal in der Nähe von Raumflug oder Wehrpflicht angelangt sind. Ziel des Spiels ist es schließlich, als erster einen erfolgreichen Flug mit einem benannten Raumschiff zu bewerkstelligen. Setzen Sie die Fortschrittsrate also immer so hoch wie möglich an. Haben Sie alle Fortschritte entdeckt, bleiben Ihnen nur noch die Zukunftstechnologien. Sie sollten an dieser Stelle nicht aufhören, sondern weiter Geld in die Wissenschaft stecken, da jede entdeckte Zukunftstechnologie in Ihrem Spielstand mit + 5 Punkten verzeichnet wird.

Luxusartikel:

Je nach Regierung sollte ein gewisses Mindestmaß an Luxusartikeln eingehalten werden, damit die Bevölkerung nicht zu unzufrieden ist. Ansonsten sollte die Luxusrate möglichst gering gehalten werden. Merke: Bei einem Regierungswechsel zur Demokratie sollte der Ratensatz schon kurz vorher auf 20% gesetzt werden, da es meist zu großen Aufständen kommt.

Standorte:

Die Wahl für einen geeigneten Platz zum Erbauen einer neuen Stadt sollte sorgfältig getroffen werden. Auf jeden Fall sollte im Stadtquadrat eine Besonderheit, wie Gewürze oder Seide, liegen. Werden Besonderheiten, die von einem Wald umgeben sind, abgeholzt, so verwan-

deln sie sich in ein Äquivalent in der Prarie. Es sollten sich keine Berge oder Hügel im Stadtquadrat befinden. Zwar kann die Schilderproduktion angehoben werden, doch fehlen Ihnen später die nötigen Nahrungsmittel, die Sie auf einem flachen Quadrat hätten erwirtschaften können.

Produktionshinweise

Besonderheit	Vermehrte Produktion von:		
	Schildern	Nahrung	Handel
Büffel	x	—	—
Edelsteine	—	—	x
Elfenbein	x	x	x
Eisen	x	—	—
Fasan	—	x	—
Fisch	—	x	—
Gewürz	•	x	x
Gold	—	—	x
Kohle	x	—	—
Oase	—	x	—
Obst	•	x	x
Ochse	x	x	—
Öl	x	—	—
Pelz	•	x	x
Seide	—	—	x
Torf	x	—	—
Walfisch	x	x	x
Wein	—	—	x

Wunder:

Jedes der Wunder bringt Ihnen Punkte für Ihren Spielstand ein und vor allem Ihrer Zivilisation einen großen Nutzen. Versuchen Sie daher, dem Gegner so viele Wunder wie möglich „abzuluchsen“, indem Sie entweder betreffende Städte einnehmen oder sie schnell per Kauf vervollständigen. Um überhaupt ein Raumschiff bauen zu können, müssen Sie vorher das Apollo-Programm-Wunder erbaut haben. Allerdings kann dann jeder der Gegner ein Raumschiff bauen. Zögern Sie also die Aufstellung des Wunders gegebenenfalls heraus, bis Sie eine stabile Zivilisation mit geregelter Einkommen aufgebaut haben.

Zufriedenheit: Frauenwahlrecht, Freiheitsstatue, Hängende Gärten, J. S. Bach Kathedrale, Krebsheilung, Michelangelos Kapelle, Orakel, Shakespeare Theater.

Wirtschaft: Hoover Damm, König Richards Kreuzzug, Leonardos Werkstätte, Pyramiden, Adam Smith's Handelsgesellschaft.

Wissenschaft: Darwins Reise, Kopernikus Sternwarte, Große Bibliothek, Isaac Newtons College, Kalossus, Seti-Programm.

Gegner: Eiffelturm, Große Mauer, Marco Polo Botschaft, Vereinigte Nationen, Sun Tzu's Kriegsakademie, Manhattan Projekt.

Seefahrt: Leuchtturm, Magellans Entdeckungsreise.

Silke Menne ■



Ein paar kleine Weltwunder lassen die Stadt gleich viel besser aussehen...

Komplettlösung Teil 1

Warcraft 2 Expansion Set

Wenn ein Spiel so häufig über den Ladentisch geht wie **WarCraft 2**, und wenn eine **Mission-CD-ROM** so liebevoll aufbereitet wird wie das kürzlich erschienene **Expansion Set**, dann ist uns das allemal eine weitere Komplettlösung wert. Praxis-erprobte Kniffe und kommentierte „Mega-Level-Karten“ erleichtern Ihnen die Kampagne der Allianz von Lordaeron.

Einige grundsätzliche Anmerkungen

- Sobald der Gegner mit mehreren Kämpfern angreift, sollten Sie die Spielgeschwindigkeit herabsetzen. So können Sie die Magier/Oger bzw. Paladine/Todesritter effektiver einsetzen, was gerade bei dieser Missions-CD notwendig ist.
- „Absicherung mit Türmen“ heißt im Normalfall: etwa sieben bis zehn Wachtürme, da die Kanonentürme bekanntlich gegen Drachen/

Greifs nichts ausrichten können. Bauen Sie vor den Türmen in Richtung der Gegner einige Höfe, so daß die Nahkampfruppen der Gegner Ihre Türme nicht direkt angreifen können.

- Die Spezialfiguren haben besonders hohe Werte bei fast allen Eigenschaften. Sie müssen deshalb häufig gezielt eingesetzt werden, auch wenn sie nicht sterben dürfen. Bei den Menschen ist dies nicht ganz so dramatisch, da Paladine die Helden wieder heilen können.
- Vor jedem Angriff sollten Sie auf jeden Fall absichern, da es öfters vorkommen kann, daß Sie den kürzeren ziehen.

Level 1: Allerias Reise

Missionsziele:

- Die drei Helden retten und sie zum Kreis in New Stormwind bringen

Begeben Sie sich nach Westen und räumen Sie dort die zwei Gegner weg. Weiter in westlicher Richtung bis zum Durchgang bei den Bergen. Achtung: Von Süden kommen drei Skeletons, von Westen zwei Grunzer und ein Katapult. Nun geht's nach Süd-Westen: Im Süden drei Skeletons

MACHT EINSAM.

Seitdem Ulf diese Knoblauchkur machte, waren die meisten Verbindungen abgebrochen.





töten, DANATH befreien, anschließend den Todesritter und die Skeletons beseitigen. Am Fluß entlang bis zum Sägewerk, die Gegner killen und die Pfeilstärke erhöhen. Achten Sie auf den Kampfpot, den Sie auf keinen Fall angreifen sollten! Jetzt zum Durchgang bei den Bergen und nach Norden die zwei Oger ruhigstellen. Weiter nach Osten und die zwei Trolls und die drei Grunzer niedermachen. Befreien Sie die Ballista, mit der Sie den Kampfpot versenken. Nun zum Hafen, die dortigen Gegner töten und eine Fähre bauen. Damit setzen Sie über ans andere Ufer und entledigen sich der zwei Gegner in der nord-östlichen Ecke. Die Skeletons werden abgemurkst und TURALYON befreit. Lassen Sie ihn „Heilung“ lernen und diese sofort anwenden. Die Ballista werden ans andere Ufer transportiert und der Zerstörer versenkt. Nun schippern Sie mit allen Einheiten weiter, um hinter der Gebirgskette am nördlichen Ufer zu landen. Die Skeletons vernichten und mit der Ballista die Türme abtackeln. Nun nach Norden weiter durchkämpfen. Nach Westen bis zur Stadt, die Helden in den Kreis führen.

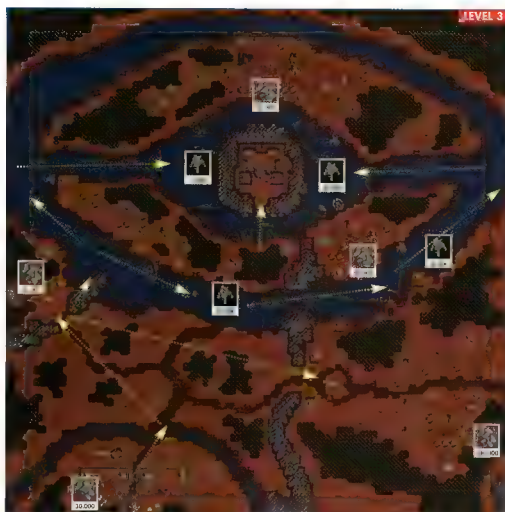
Level 2: Die Schlacht um Nethergarde

Missionsziele:

- Sämtliche Gegner töten
- DANATH muß überleben



Es gibt zwei Möglichkeiten, diesen Level zu beginnen, wobei ein direkter Angriff zur Mitte hin ungeheuer schwer ist - einen Versuch ist es allemal wert. Ansonsten bauen Sie westlich des kleinen Waldes zwei Türme mit zwei Höfen davor, da der Gegner von Norden permanent angreift. Achten Sie aber darauf, daß Sie einen kleinen Durchgang lassen, um die angreifenden Katapulte zu zerstören. Postieren Sie eine Gruppe von Kämpfern an dieser Stelle, damit Sie in aller Ruhe ein Sägewerk aufbauen können. Ihre Arbeiter können den östlichen Wald abholzen. Beseitigen Sie die Widersacher, die östlich lauern. Nun wird's heftig: Bauen Sie vor der Mine ein Haupthaus und sichern Sie es gut. Nach Süd-Osten einige Wachtürme bauen, da der Gegner von dort mit Drachen angreift. Bauen Sie Ihre Höfe und Türme vorsichtig auf, da die schwarzen Todesritter von der Mitte her vordringen und alles niederbrennen. Sobald Ihre Paladine zaubern können, entspannt sich die Situation. Von Norden greifen die roten Orks an, was Sie aber nicht beunruhigen sollte, da diese nur 70.000 Einheiten Gold in ihrer Mine haben. Sobald Sie stark genug sind, attackieren Sie die schwarzen Orks, brennen das Lager nieder und sichern die nord-östliche Mine; sonst wird sie von den roten Orks erobert. Nun mit einer Armee die roten Orks in der nord-westlichen Ecke angreifen. Danach mit einer Armee die gelben Orks in der süd-östlichen Ecke vernichten.



Level 3: Der Graben zwischen den Welten

Missionsziele:

- Alle Häfen und Festungen zerstören
- TURALYON muß das Dunkle Portal lebend erreichen

Schicken Sie eine Ballista und zwei Ritter nach Nord-Westen, wo ein Ork kräftig abholt. Zerstören Sie die Wachtürme und sichern Sie die Mine. Dort können Sie nun einen kleinen Außenposten auf- und ausbauen, um sich vor den ständigen Gegner-Offensiven aus östlicher Richtung abzusichern. Nach einiger Zeit wird ein feindliches Landungsboot angeschwemmt - ein Angriff, der sich rasch zurückschlagen läßt. Sobald Sie entsprechend aufgerüstet haben, greifen Sie das östliche Lager an und zerstören es. An Ihrem westlichen Außenposten errichten Sie einen Hafen. Da auch hier Drachen angreifen, sollten Sie auf jeden Fall einige Türme bauen. Mit der Förderung von Öl können Sie eine starke Flotte zimmern. Ihre Magier können entlang der Küste stationiert werden, um die Drachen zu verwandeln. Ebenso können die gegnerischen Bohrtürme angegriffen werden. Mit einer starken Flotte wird dann die gegnerische Küste aufgeräumt, um später an der westlichen Küste zu landen. Vor dort kämpfen wir uns nach Osten durch. Die Magier können hier schön herunzaubern und auch Einheiten auf der gegenüberliegenden Insel angreifen. Vernichten Sie die zwei Todesritter beim Dunklen Portal sowie die

BRECHBEUTELSCHNELL UND VÖLKERVERBINDEND

Speed Rage. Das turbo-geile Action-Rennspiel für PC.

- Speed bis zum Abwinken
- Netzwerk-/Link-Option (bis zu 16 Spieler ohne Geschwindigkeitsverlust!)
- irre 3D-Grafik
- 20 nicht-lineare Rennkurse
- Wüsten Buggy oder Power Boat (vollgepackt mit fiesen Waffen)
- krachende Sounds von Hardrock bis Techno
- 5 Spielmodi
- mit Zusatz-CD für sofortige Netzwerk-Action



PC CD ROM
and the Internet



Distributed by



Türme. Jetzt bringen Sie TURALYON zum Portal. Ihre Flotte sollte mit Unterstützung der Greifs mittlerweile fast alle Gegner ausgeschaltet haben.

Level 4: Jenseits des Dunklen Portals

Missionsziele:

- Schloßbau beim Dunklen Portal
- Alle Gegner töten

Zuerst mit einer starken Gruppe nach Osten, Gegner killen und sofort nach Süden, um die weißen Orks zu vernichten und ein Lager aufzubauen. Nach Norden hin mit einigen Wachtürmen absichern, da von Nord-Osten Drachen angreifen. Stationieren Sie also auch beim Portal einige Wachtürme und Bogenschützen. Nach Westen sichern wir ebenfalls ab, da dort ein großes feindliches Lager liegt. Ein Angriff Ihrerseits sollte allerdings nicht erfolgen. Nachdem man im Süden ein Lager aufgebaut hat, wird die Mine im Westen ausgebeutet. Die wenigen Gegner stellen kein Hindernis dar. Nun gilt es, die Mine abzusichern. Mit einer großen Armee greifen wir von Süden die roten Orks an und vernichten die Brut. Anschließend begeben wir uns in Richtung Nord-Osten, um den Rest zu erledigen.

Level 5: Das Schattenmeer

Missionsziele:

- Drei Häfen bauen
- Alle gegnerischen Häfen zerstören

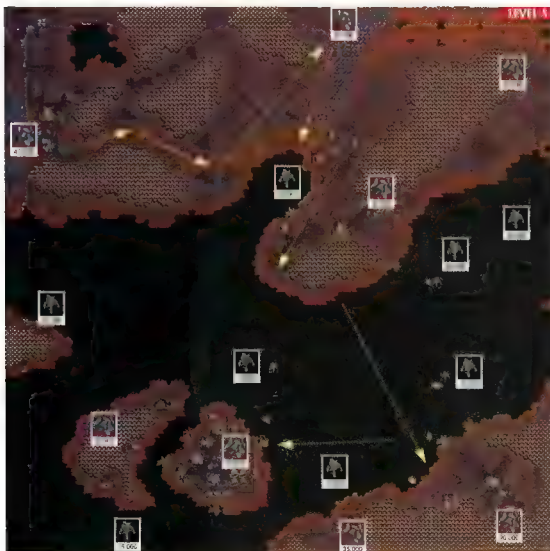
Trotz des verhaltenen Schwierigkeitsgrades heißt die Devise hier keine Zeit verlieren! Sofort nach Süden vorstoßen und die türkisfarbenen Orks vernichten. In der Mine befinden sich 40.000 Gold-Einheiten. Begeben Sie sich mit einigen Arbeitern plus Begleitschutz nach Nord-Osten zur Mine (30.000 Gold). Nun die orange-farbenen Orks in der Mitte angreifen und die Mine abbauen. Durch Ausbeuten des Ölfeldes im Südosten errichten Sie eine Flotte. Im Südosten die gelben Orks killen und dann mit einer großangelegten Offensive die violetten Orks angreifen.

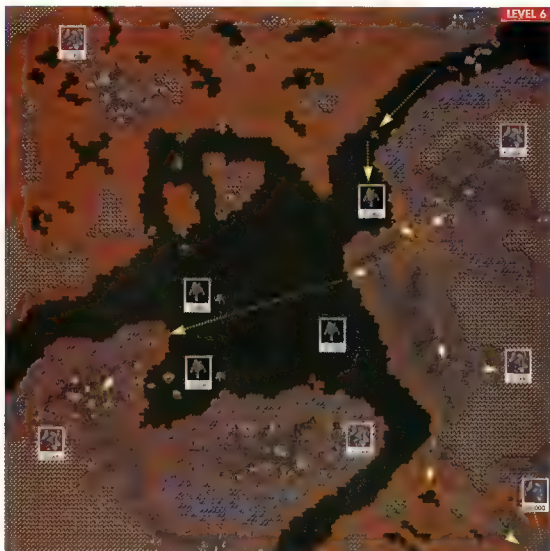
Level 6: Der Fall von Auchindoum

Missionsziele:

- TURALYON und DANATH müssen nach der Zerstörung des BLEEDING HOLLOW-Clans (orange) zum Kreis zurück

Mit den Fähren setzen wir über ans andere Ufer, greifen sofort die roten Orks an und übernehmen das Lager. Die Mine hat dann nach ca. 63.000 Gold. Bauen Sie einige Wachtürme, um die angreifenden





türkisfarbenen Orks aufzuhalten. Die Drachen dürften kein großes Problem darstellen. Sind wir stark genug, bauen wir bei der südlichen Mine (40.000 Gold) ein zweites Lager, welches ebenfalls mit vielen Türmen abgesichert wird. Am nördlichen Ufer bauen Sie einen Hafen, bohren nach Öl und gründen eine Flotte. Sollte das Gold knapp werden, werden in der Nähe der süd-östlichen Mine die wenigen Bäume abgeholzt, die für den Bau eines weiteren Haupthauses verwendet werden. Nun arbeiten Sie sich bis zur Mine vor. Der Auftrag lautet ja: Vernichtung der orange-farbenen Orks, weshalb wir nur die türkisfarbene Flotte vernichten und die Grünen sowie die Schwarzen in Ruhe lassen. Konzentrieren Sie sich nun auf die orange-farbene Flotte, welche vollständig versenkt wird. Achten Sie darauf, nicht zu nahe an die Küste der schwarzen Orks zu kommen, da die Todesritter sonst Wirbelstürme einsetzen. Ist die orangefarbene Flotte versenkt, beschließen Sie die Türme und landen mit einer starken Armee an der Küste. Zerstören Sie das Ork-Lager und bringen Sie TURALYON und DANAETH zurück zum Kreis am Ausgangspunkt - der Level ist geschafft. Alternative für Könner: Speichern Sie ab, ehe die Helden den Kreis erreichen, und versuchen Sie, die schwarzen und grünen Orks zusätzlich zu vernichten.

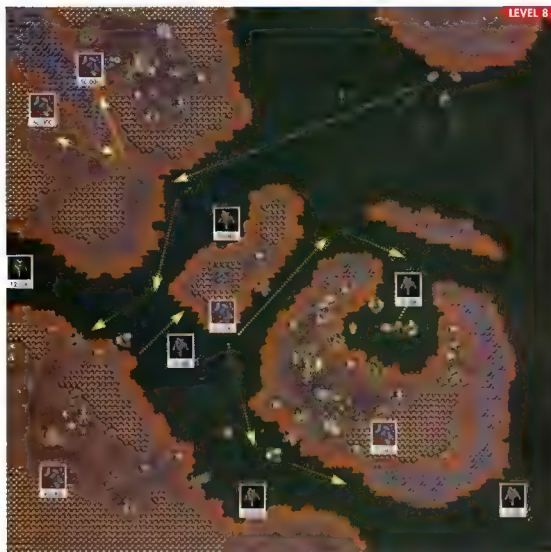
Level 7: Deathwing



Missionsziele:

- DEATHWING und seine Brut töten
- KHADGAR, ALLERIA und KURDRAH müssen überleben

Zunächst landen wir mit unserer Truppe in der Nähe unseres U-Bootes an der östlichen Küste, erledigen die wenigen türkisfarbenen Orks und befreien unsere Verbündeten. Hier bauen Sie ein Lager auf, das wieder mit einigen Wachtürmen gegen die Drachen abgesichert wird. Die Mine hat nur 25.000 Einheiten Gold, was eine sparsame Ausgabenpolitik nahelegt. Fördern Sie Öl und gründen Sie eine starke Flotte, die sich auch gegen die Drachen verteidigen kann. Mit dieser und der restlichen Armee fahren Sie entlang der Küste in Richtung Norden. Achten Sie darauf, nicht zu früh mit den weißen Ork-Schiffen in Kontakt zu kommen. Landen Sie mit der Armee unterhalb der weißen Bohrinself an der östlichen Küste. Jetzt wird es ein wenig unangenehm: Man muß schnell mit der Truppe an dem Turm vorbei und wieder nach Süden zurück. Greifen Sie den Turm nicht an, da sonst die restliche Meute auf Sie zustürzt. Die wenigen Gegner, die die Verfolgung aufnehmen, bereiten keine Probleme - auch die Skeletons sind nur Kanonenfutter. Wir marschieren nun in leicht nördöstlicher Richtung, beseitigen die vier Gegner und retten unsere Verbündeten. Greifen Sie das große Lager der roten Orks an. Nach



dessen Zerstörung befreien Sie KURDRAN, der sich westlich des Lagers befindet. Nach dieser Heldentat bewegen Sie sich wieder Richtung Landungspunkt, vernichten die Gegner und greifen mit Ihrer Flotte die gegnerischen Schiffe an. Die Küstenbefestigung wird ausgeschaltet, wobei sich KURDRAN als nützliche Unterstützung erweist. Mit den Fähren landen Sie auf der Insel und killen die Gegner. Hauptaufgabe ist es ja, DEATHWING zu vernichten. Ihn und seinen Horst haben wir in der Karte eingezeichnet.

Level 8: Kampf an der Küste

Missionsziele:

- Alle Gegner töten

Nicht herumtrödeln, sondern direkt in die Boote und an der westlichen Küste landen, dort zur Mine und eine gute Verteidigung aufbauen, da die weißen Orks ständig von Norden her angreifen. Sie müssen wirklich schnell sein, da die gegnerische Horde auch mit Landungsbooten ständig Angreifer absetzt. Wenn Sie eine entsprechende Armee beisammen haben, greifen Sie die weißen Orks an und vernichten das Lager. Da auch in diesem Level Drachen vorhanden sind, sollten Sie einige Wachtürme bauen. Südlich Ihrer Insel befindet sich eine ergiebige Ölquelle. Errichten Sie einen Hafen und bauen Sie eine starke Flotte auf, mit der Sie die violetten Orks unter Beschuss nehmen. Wie immer die Küstenbefestigung abfackeln und mit Landungstruppen den Rest ins Nirvana schicken. Mit Ihrer Flotte greifen Sie nun die große Insel in der Mitte an, und zwar sowohl an der nördlichen als auch an der südlichen Küste. Mit Fähren schicken Sie einige Ballistas und Magier auf die kleine Insel, auf der die eigentlich unwichtige Mine ist, und greifen von dort aus die gelben Orks an. Haben die Schiffe ihre zerstörerische Arbeit getan und ist der Gegner schwer angeschlagen, landen wir mit einer Armee und geben ihm den Rest.

Level 9: Im Herzen des Bösen

Missionsziele:

- Shadowmoon-Schloß zerstören
- NER'ZHUL's Heiligtum abreißen

Sie begeben sich nach Osten und errichten links neben der Mine ein Haupthaus. Jetzt sichert man die Mine mit Türmen, da von Osten her grüne Orks angreifen. Wie immer brauchen wir an dieser Stelle eine starke Verteidigung. Da hier auch wieder Drachen fliegen, sind Wachtürme unbedingt erforderlich. Die grünen Orks werden im folgenden in immer kürzer werdenden Abständen attackieren. Er-





richten Sie Häuser (nicht zu weit im Norden), da von Norden Todesritter einfallen und Ihnen mit ihrem Feuerregen einheizen. Stellen Sie zur Sicherheit einige Paladine bereit, die mit Bogenschützen und Ballistas für Ruhe sorgen. Wenn Sie sich stark genug wähnen, greifen Sie mit einer Armee das Lager im Osten an, vernichten alles und befreien die Verbündeten. Nun schicken Sie einige Arbeiter mit Begleitschutz zur westlichen Mine, die von Bäumen umgeben ist. Hier bauen Sie ein Haupthaus, eine Kaserne und einen Turm der Magier. Drei Schutz-Türme sollten eigentlich reichen. Wir sammeln unsere Armee und greifen dann von Westen bzw. von Süden die weißen Orks an. Auf nach Norden! Mit einer kleinen Streitmacht werden im Westen die schwarzen Orks gekillt, ebenso die roten Orks im Osten. Mit dem Rest greifen wir die Mitte an, vernichten die Todesritter und fackeln alles ab. Sind erst einmal die weißen Orks beseitigt, verliert der Level seinen Schrecken.

Level 10: Belagerungszustand

Missionsziele:

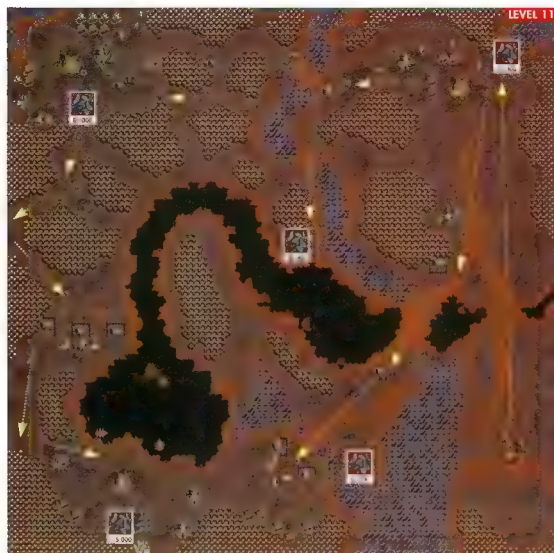
- Ausharren, bis sich die Orks zurückziehen
- Alle Helden müssen überleben

Zunächst setzen Sie die Spiel-Geschwindigkeit nach unten und schicken einen Trupp nach Norden, um die angreifenden Orks auszuschalten. Bringen Sie die beiden Arbeiter oben in Sicherheit. Mittels der Schmiede erhöhen Sie die

Neue Perspektiven.

Empfehlung:
Vor dem Abheben
bitte Brille ablegen.





Kampfkraft, während im Sägewerk die Pfeilstärke maximiert wird. Lassen Sie die Arbeiter direkt im Lager Gold abbauen, und bilden Sie die Ritter zu Paladinen aus. Sind die Orks im Norden ausgeschaltet, schicken Sie die zwei Arbeiter wieder nach oben: Einer sammelt Holz, der andere errichtet rechts des Hofes am unteren Waldrand einen ersten Wachturm. Diese Tätigkeit setzt er fort, bis Sie von Norden nach Süden ungefähr acht Wachtürme gebaut haben - natürlich mit der Hilfe einiger Kamaraden. Höfe werden wie immer links neben den Türmen gebaut, da so die in mehreren Angriffswellen vorstoßenden grünen Orks nicht direkt die Türme angreifen können. Die Drachen, die dort herumschwirren, sollten nun auch kein Problem mehr darstellen; für den Rest des Levels brauchen Sie sich nicht mehr um diese Ecke zu kümmern. Eine gelegentliche Reparatur reicht dann völlig, denn an der westlichen Front haben Sie wahrlich genug zu tun. Hier greifen ständig grüne und später weiße Orks an. Eine Verteidigung ist hier wichtig. Bauen Sie außerhalb der Festung viele Türme. Der Demolier-Gnom wird folgendermaßen eingesetzt: Südwestlich Ihres Lagers befindet sich eine Mine, die von zwei Türmen sowie von zwei Ogern bewacht wird. Schicken Sie den Demolier-Gnom mit Sprengauftrag auf den oberen der beiden Türme; mit etwas Glück werden die zwei Oger auch erwischt. Ihrem mächtigen Greif geben Sie nun den Auftrag, den anderen Wachturm zu vernichten. Danach heilen Sie ihn mit den Paladinen. KURDRAN wird nun unterhalb der Mine stationiert. Mit vielen Arbeitern errichten wir nun nördlich der Mine ca. 6 Türme in loser Formation. Zwei Türme unterhalb der Mine sorgen dafür, daß Sie ohne Probleme alle ankommenden Orks vernichten können. Achten Sie auch hier wieder auf die Todesritter, die Sie rechtzeitig ausschalten sollten. Da die weißen Orks nur über eine sehr kleine Mine verfügen, werden sie nach einiger Zeit ihre Peons zu der mittlerweile gut gesicherten Mine schicken. Tja, Pech für die Kleinen, da sie gegen Ihre Verteidigung kaum eine Chance haben. Mit wenig Gold läßt sich bekanntlich nichts mehr bauen, also lassen die Angriffe der Weißen nach einiger Zeit nach. Nun ist der richtige Zeitpunkt gekommen, um zurückzuschlagen. Stürmen Sie das westliche weiße Ork-Lager und zerstören Sie es. Von dort aus werden die türkisfarbenen Orks attackiert und vernichtet. Zwischenzeitlich lassen wir in der nordöstlichen Ecke von unseren Arbeitern einen Hafen bauen. Mit Öltankern beuten Sie das in der Nähe liegende Ölfeld aus und gründen eine Flotte mit ca. drei Fähren, die mit starken Krieger gefüllt wird. Unsere Bodentruppen, die sich westlich nach Norden durchkämpfen, können nach dem Vernichtungskreuzzug ebenfalls in die Fähren gesetzt werden. Die Flotte vernichtet die Küstenbefestigung der violetten Gegner, bevor unsere Landungstruppen den Rest erledigen.



Level 11: Verrat des Laughing Skull

Missionsziele:

- Alle Gegner töten
- Alle Helden müssen überleben

Wir begeben uns direkt nach Norden und übernehmen die Stadt. Nach Westen wird mit einer Reihe von Türmen abgesichert, da Sie von westlicher Richtung Besuch bekommen werden. Lassen Sie aber einen kleinen Durchgang, um die Katapulte angreifen zu können. Unterhalb des Sägewerks werden auch einige Türme gebaut. Die Mine umfaßt lediglich 45.000 Einheiten Gold, was in diesem Stadium nicht allzuviel ist. Sobald Sie ein schlagkräftiges Heer aufgebaut haben, können Sie mit einer Truppe nach Westen vorstoßen und am Gebirge nach Süden wandern, wo sich auch eine Mine befindet. Stationieren Sie eine starke Truppe nordöstlich dieser Mine (30.000 Einheiten Gold), da von oben der Gegner angreift und Peons zur Mine schickt, die wir natürlich nicht am Leben lassen. Da Ihr Feind nur von Westen angreift, können Sie sich gut darauf einstellen. Wird das Gold knapp, lassen Sie Ihre Peons die Mine im tiefen Süden abbauen. Dringen Sie aber nicht zu weit vor, um keine Aktionen der violetten Orks auszulösen. Mit einer Armee werden dann die grünen Orks im Westen angegriffen. Nach deren Vernichtung geht's Richtung Süden, um die violetten Orks zu überrollen - eine Ihrer leichtesten Übungen.

Level 12: Der teuer erkaufte Sieg

Missionsziele:

- Dunkles Portal zerstören
(kann nur von KHADGAR erledigt werden)
- KHADGAR muß überleben

Schicken Sie alle Truppen in die südöstliche Ecke der Karte. Warten Sie nun, bis der Gegner angreift, und beauftragen Sie den Magier mit dem Einsatz des Eisregens. Sind die türkisfarbenen Orks nahezu vollständig dezimiert, sprengen Sie Ihre Truppen oben frei und flitzen mit der Streitmacht gen Süden. Unterwegs auftauchende Gegner werden selbstverständlich geplättet. Sobald Sie unten angekommen sind, vereinigen Sie Ihre beiden Truppen zu einer Armee und greifen das Lager der weißen Orks an. In der Zwischenzeit bauen einige Arbeiter im Lager an der östlichen Ecke einige Wachtürme, da hier Drachen angreifen. Sind die weißen Orks vernichtet, klicken Sie KHADGAR an und geben ihm den Befehl, das Dunkle Portal anzugreifen. Tip: Es reicht in diesem Fall nicht, zuerst KHADGAR und anschließend das Portal anzuklicken. Damit dieser es automatisch angreift, müssen Sie das Angriffssymbol (die Faust mit den Blitzten) anklicken und DANN das Portal. Da Sie nun ständig von schwarzen und roten Orks von Westen und Osten angegriffen werden, bauen Sie ca. sechs Felder von der 70.000 Gold-Mine oberhalb Ihrer Stadt nach Westen hin eine Reihe von etwa sechs Wachtürmen und drei Kanonentürmen - auf keinen Fall an der Mine, da sonst die Todesritter mit dem Feuerregen angreifen. Auf diese Weise attackieren eben nur normale Kämpfer und Drachen, die aber dank der Türme und der Armee keine Chance haben. Sobald KHADGAR das Dunkle Portal vernichtet hat, ist der Level gelöst und die Kampagne der Humans überstanden.

In der PC Games 9/96 folgt der zweite Teil der WarCraft 2 Expansion Set-Lösung. Dann nehmen wir uns der Ork-Kampagne an und bieten Ihnen erneut ausführliche Beschreibungen und detailliertes Kartenmaterial.

Text: Christian Gottschow

Mega-Screenshots: Blizzard / Florian Müller
Karten-Nachbearbeitung: Petra Maueröder

Bombenstimmung beim Schuleschwänzen.

Starfighter 3000. Die explosive Flugsimulation für Playstation, Sega Saturn und PC:

- virtuelle Landschaften in ultraflüssiger 3D-Grafik
- einzigartig: völlig freie Wahl der Kamera-Perspektive
- über 50 höllische Missionen auf 4 Levels
- acht ultimative Soundtracks
- Luft- und Bodengefechte, Andocken an das Mutterschiff, Extra-Waffen, Bonus-Levels ...



PC CD-ROM



Komplettlösung

Urban Runner

Egal, ob Sie an den vielfältigen Widersprüchlichkeiten scheitern oder mit einer der zeitkritischen Stellen von Urban Runner Probleme haben - unsere Komplettlösung schafft Abhilfe. Schritt für Schritt klicken Sie sich problemlos durch den brandaktuellen interaktiven Thriller aus dem Hause Sierra/Koktel Vision.

Kellerraum (Max)

1. Kleiderschrank (=> Max entnimmt Angelhaken und Angelschnur)
2. Angelschnur mit Treppe benutzen (=> Max baut Stolperfalle)
3. Keller-Tür anklicken (=> Leibwächter wird hereingelockt)
4. Angelhaken mit dem Fuß des Wächters benutzen (=> Killer stürzt)
5. Leibwächter durchsuchen (=> Max nimmt Nagelfeile)
6. Mit der Nagelfeile den losen Backstein aus der Mauer kratzen (=> Stein löst sich, Griff wird sichtbar, Max kann entkommen)

Keller der Fabrik-Anlage (Max)

Grundsätzliches: Wechseln Sie möglichst oft den Raum und verharnen Sie niemals über längere Zeit an einem Ort. Nach der dritten eingelebten Cut-Scene erscheint der Leibwächter und legt Max um.

1. Ins Zimmer mit den Karteschränken laufen
2. Karteschränke anklicken
3. Lichtschalter anklicken
4. Regale anklicken (=> Max findet einen Lageplan)
5. Ins Zimmer mit dem Schaltkasten gehen, dort die Karteschrank-Sicherung anklicken und Sicherung entnehmen
7. Sicherung mit Stromversorgung des Wandschids benutzen
8. Ins Zimmer mit dem Wandschild gehen
9. Wandschild anklicken (=> Farbfolge Rot-Rot-Grün-Rot merken)
10. Ins Zimmer mit dem Schaltkasten gehen
11. Sicherung mit Stromversorgung des Fahrstuhls benutzen
12. Beim Dokumentenfahrstuhl die ermittelte Farbfolge eintippen
13. Handgriff des Dokumentenfahrstuhls anklicken (=> Max erhält die Gebrauchsanweisung der Wasserpumpe)
14. Gebrauchsanweisung mit der LUPE betrachten
15. Ins Zimmer mit dem Karteschrank gehen
16. Papierunterlage unter dem Fuß der Sitzbank anklicken
17. Seite im Inventory mit der Gebrauchsanweisung benutzen (=> Informationen über die Wasserpumpe erscheinen im SPEICHER)
18. Ins Zimmer mit dem Schaltkasten gehen
19. Sicherung mit Stromversorgung der Wasserpumpe benutzen
20. In den Raum mit der Wasserpumpe gehen
21. Wasser-Druck auf dem Druckmesser ablesen
22. Beim Druckregler den Wert aus der Gebrauchsanweisung (2) einstellen (Funktionsweise: Im Uhrzeigersinn drehen - Druck wird erhöht, Gegen den Uhrzeigersinn drehen - Druck wird verringert.)
23. Wasserdurchfluß auf dem Zähler ablesen
24. Funktionsweise des Wasserdurchflusses ist identisch mit der des Druckreglers. Den Wert kontrollieren, bis „576“ erscheint.
25. Sobald beide Werte eingestellt sind, Abfluß-Schalthebel betätigen
26. Gebäude durch das nunmehr leere Wasserbecken verlassen



Wohnung (Max)

1. Halogenblitz auf dem Tisch anklicken (=> Killer wird geblendet)
2. Handball anklicken (=> Killer wird außer Gefecht gesetzt)
3. Revolver des Killers anklicken
4. Filmdose anklicken (=> Killer flieht und läßt Zündholz-Brief zurück)

Besetztes Haus (Max)

1. Toiletentür anklicken (=> Toiletentür steht offen)
2. Lichtschalter anklicken
3. Brett vor der Toilette mitnehmen
4. „Versteck“ anklicken
5. Wenn sich die Frau in der Toilette befindet, Versteck verlassen
6. Brett mit Toiletentür benutzen (=> Frau wird eingeschlossen)

Rumpelkammer (Max)

1. Hauptstromschalter an der Wand anklicken
2. Kabel (baumelt von der Decke) anklicken und daran ziehen
3. Ölkanister nehmen und mit dem Boden benutzen
4. Hauptstromschalter wieder aktivieren (=> Angreifer kommt um)

Hotel (Max)

1. In der Hotelhalle die Treppe anklicken und ins 2. Stockwerk laufen
2. Zimmertür 227 anklicken (=> Verlust des Schlüssels wird bemerkt)
3. Öhring auf dem Hotelliftur anklicken
4. Dem weiblichen Hotelgast im Hintergrund den Polizei-Ausweis vor die Nase halten (=> Hinweis auf Taschendiebstahl)
5. Der Frau im Vordergrund den Polizei-Ausweis zeigen
6. Zurück zum Hotelliftur und Zimmer 227 mit dem Schlüssel öffnen
7. Rumpelkammer mit Öhring bestechen
8. Zimmertür 225 anklicken
9. Taschendiebstahl anklicken (=> Zusammenarbeit vereinbaren)
10. Dame an der Rezeption wird von der Taschendiebstahl abgelenkt
11. Streichholz mit Papierkorb benutzen (=> Inhalt des Papierkorbs brennt)
12. Während die Empfangsdame nach einem Feuerlöscher sucht, rasch einen Blick ins Gästebuch werfen
13. Streichholzbrief und Foto des Killers kombinieren (=> Adresse liegt nun im SPEICHER)
14. Telefon an der Wand im Hintergrund der Lobby benutzen und Nummer des Clubs wählen (=> Reservierung für Paul Lagrange)
15. Nummer des Empfangs wählen (=> sich als Lagrange ausgeben und Reservierung stornieren lassen)
16. Am Empfang das Zimmer Nr. 225 verlangen (=> Zimmerschlüssel)
17. Im ersten Stock Tür mit Schlüssel öffnen und Zimmer 225 betreten
18. Karte des Zimmerservice neben dem Telefon anklicken
19. Champagnerkarte im SPEICHER anklicken
20. Nummer des Zimmers 227 wählen (=> Anwesenheit von Personen überprüfen)
21. Telefonisch bei der Hotelbar Champagner für Raum 227 bestellen
22. Im Hotelliftur auf den Pagen warten und bei Gelegenheit Adda ansprechen

Billard-Klub (Max)

1. An der Tür klopfen und dem Angestellten (Sergio) den Polizei-Ausweis zeigen (=> Tür wird geöffnet)
2. Uhr an Sergio übergeben
3. Nach der Billard-Partie erhält Max ein Stück Kreide

Büro von Marcos (Adda + Max)

1. Billardkreide mit den Tasten des Eingangs-Codes benutzen
2. Eintreffen einer „autorisierten Person“ abwarten und das Eintippen des Codes beobachten
3. An der Konsole den Code eingeben (Endziffern: 429, also A429, B429 oder C429)



- Wasserbecher vom Tisch nehmen und mit der rechten (!) Hand des Wachpostens benutzen (=> dieser erwacht und wankt zur Toilette)
- Auf der nun unbewachten Tastatur den Aufzugs-Knopf betätigen
- Rufknopf am Aufzug drücken
- Oben angekommen, Schrank im Flur öffnen und durchsuchen
- Büro-Locher hochheben (=> Konfetti fällt auf den Boden, Schlüssel mit TONY-Anhänger bleibt übrig)
- Konfetti wegräumen
- Das Büro von Marcos mit dem Schlüssel öffnen, betreten und unbedingt wieder absperren
- Magnet-Tafel begutachten (=> Magnet mitnehmen)
- Becher auf dem Schreibtisch untersuchen (=> Tinte und Kabel einstecken)
- Kabel am Tresor befestigen und mit dem Notepad verbinden
- Geheimcode eingeben (=> „227“ im SPEICHER anklicken)
- Als Passwort „ADDA“ eingetippt (=> Safe öffnet sich, Alarm wird ausgelöst, Wächter erscheint)
- Schnell das Licht ausschalten
- Max und Adda verstecken sich in der kleinen Kammer und verriegeln die Tür von innen mit dem Magneten
- Sobald der Wächter verschwunden ist, Versteck verlassen, Büro öffnen, zum Flur zurückkehren und das Gebäude verlassen



Lagerhalle (Adda)

- In der Lieferwagen steigen
- Jacke anklicken (=> Adda entdeckt eine Pille)
- Die Jacke ein zweites Mal untersuchen (=> Adda findet den Reinigungsbom)
- Reinigungsbom im SPEICHER anwählen und auf den Lieferanten-Namen klicken (=> „Mr. Félix“)
- Postkarte mitnehmen
- Telefon-Nummer auf der Postkarte im SPEICHER anklicken
- Decke ansehen (=> Adda nimmt die Greifzange mit)
- Aus dem Lieferwagen aussteigen
- Lieferschein rechts neben der Tür mit der Greifzange entfernen
- In dem Lieferschein im SPEICHER aufrufen und die Telefonnummer des Lagers herausfinden
- In den hinteren Teil der Lagerhalle gehen
- Adda ins „kleine Auto“ einsteigen lassen
- Auto-Telefon anklicken und Nummer der Freundin wählen
- Auto-Telefon anklicken und Nummer des Lieferwagens wählen
- Mit dem Telefon in der Lagerhalle den Lagerverwalter anrufen
- Beide Telefon-Hörer zusammenschließen

Sackgasse (Max)

- Blitzschnell nach rechts (!) zum „Ende der Sackgasse“ rennen
- Max geht vor dem Auto in Deckung
- Zu Adda laufen, die bereits auf Max wartet

Hotelzimmer (Max)

- Pille in der Süßigkeiten-Schale verstecken
- Geheimtinte mit dem Geheimdokument benutzen
- Aus der Mini-Bar die Whisky-Flasche entnehmen
- Falschen Polizei-Ausweis mit dem Etikett der Flasche benutzen
- Beim Auto des Inspektors die Geheimtinte mit der Decke benutzen
- Kofferraum anklicken

Zeitungsredaktion (Adda)

- An der Tür lauschen
- Briefe aus der Postablage entnehmen
- Klebstift mitnehmen
- In der Kaffee-Ecke Wasser erhitzen (Wasserflasche anklicken) und über dem Wasserdampf einen Briefumschlag öffnen
- Nachricht von Max an Freddy in den offenen Umschlag stecken und mit dem Klebstift verschließen
- In Freddy's Büro gehen und ihm die Post überreichen (=> Dole untersucht die Briefe, schöpft aber keinen Verdacht)



DATA HOUSE

Inn Kai-Uwe Dittich
 Harleshäuser Str. 67 - 34130 Kassel
 Telefon 0561-68012 Fax 68405

Versand
 + Laden

Mo - Fr
 9 - 18
 Sa 9 - 13

CD-ROM SPIELE

A.T.P. (Pluggin)	DV 79,90
Bad Mop (die Kakerlake)	DV 79,90
Baldies *	DV 69,90
Big Red Racing	DV 59,90
Bleifus (Autorenrenn)	DV 49,90
Casual 2	DV 79,90
Civilization 2	DV 79,90
Command & Conquer	DV 79,90
Command & Conq. Mission CD	DV 24,90
Conquest of the New World	DV 79,90
Cyberia 2 (deutsch)	DV 79,90
Die Fugger 2	DV 69,90
Die Siedler 2	DV 69,90
Duke Nukem 3D	DV 75,00
Earthrise 2 - Skyforce	DA 79,90
Elisabeth 1 *	DV 89,90
Fast Attack (Lu-Boot)	DV 69,90
F1 Manager 96	DV 69,90
Fantasy Genera	DA 69,90
FIFA 96 (Fußball)	DV 79,90
Formula One Grand Prix 2 *	DV 99,90
Gabriel Knight 2	DV 79,90
Indy Car Racing 2	DA 79,90
MAG II (Versteigerung)	DV 69,90
Myat Special Edition 2	DV 59,90
NBA Live 96 (Basketball)	DV 79,90
Need for Speed (Autorenrenn)	DV 79,90
NHL 96 (Eishockey)	DV 79,90
Olympic Games *	DA 69,90
Phantasmagoria (deutsch)	DV 79,90
Pole Position (Formel Eins)	DV 69,90
ran Soccer / ran Trainer 2	je DV 69,90
Rayman (Jump'n Run)	DV 59,90
Rebel Assault 2 (deutsch)	DV 79,90
Riddle of Master Lu (deutsch)	DV 79,90

CD-ROM SPIELE

Shannara, Shellschack	je DV 79,90
Silent Hunter - (u-Boot)	DV 79,90
Silent Thunder W95	DA 79,90
This Means War	DV 79,90
TFX - Euro Fighter 2000	DV 79,90
Terra Nova *	DV 69,90
The Dig (deutsch)	DV 69,90
Top Gun - Fire at will	DV 79,90
Urban Runner - Lost in Town *	DV 99,90
Warcraft 2 - Tides of Darkness	DV 79,90
Warcraft 2 - Expansion CD	DV 99,90
Warrior - Command 4	DV 79,90
Worms - die Wurmenschlacht	DV 59,90
Worms - Reinforcements (Erw)	DV 29,90
Zork Nemesis *	DV 69,90

PRESHITS

Creature Shock (deutsch)	DV 19,90
Daedalus Encounter *	DV 24,90
God's 1+2 - God's ins 3	je DV 19,90
Indy Car Racing 96	DA 19,90
Kings Quest 7 (deutsch)	DV 34,90
Kyranica 3 (deutsch)	DV 19,90
Lemmings Bundle für W95	DA 29,90
Little Big Adventure	DV 29,90
Magic Karts	DA 29,90
Nascar Racing	DV 24,90
NHL 95 / FIFA Soccer	je DV 29,90
Simon the Sorcerer 1	DV 29,90
Star Trek 2 - Judgement Rites	DV 29,90
Theme Park (Vergnügungspark)	DV 29,90

Kostenlosen Katalog anfordern!
 Bitte System angeben:
 Wir liefern auch Software für Amiga + C64

LÖSUNGEN zu fast allen Spielen ab 15-
 HÄNDLERANFRAGEN ERWUNTSCHT!

DA = Deutsche Anleihe DV = Komplett Deutsch * = noch nicht da Vorbestellung möglich
 Versandkosten: Vorkasse plus 5,- DM; Nachnahme plus 10,- DM (incl. art. NV-Gebühren)
 Ausland: nur Vorkasse für Deutschland; Postanweisung + 20,- DM

Alle Angebote solange der Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten



24 h Bestellannahme 24 h

FON 07182 - 2079

FAX 07182 - 2097

BITX *200578#

eMail: BOC@3130.de

Angebot des Monats: Crusader No Remorse - 3ausageht - 09,- DM!

11TH hour	89,00	Memorizer II	59,00
Across the Rhine	59,00	Mega Pack 5 (10 CD+10 Spiele)	72,00
Action Pack 2 - Wings	59,00	Milena	59,00
Aliens	59,00	Mirage	59,00
Arcade America (KD)	79,00	National Critical	59,00
Assault Rips	59,00	NBA Tournament 96	59,00
Bad Molo (KD)	79,00	NBA Live 96	(DS) 74,90
Barman Forever	59,00	NHL Hockey 96	(DS) 69,00
Battlezone	59,00	Need for Speed	(DS) 69,00
BOC-DOUBLEPACK zwei zu einem Preis 79,00		Onion Conspiracy	49,00
Brutal	(DS) 59,00	Pitfall: The Mayan (W95)	69,00
Built in Time	(DS) 59,00	Pro Quest 3 SWAT	59,00
Championship Manager 2	69,00	Psycho Pinball	59,00
Civilization II	69,00	QUAKE	79,00
Clayfighter	(DA) 79,00	Rayman	(KD) 69,00
Command & Conquer	82,00	Rebel Assault II	69,00
Command & Conquer	79,00	Riddle of Master Lu	(KD) 69,00
C & C Mission	(KD os E) 29,00	Ridge Racer	(DA) 59,00
Conquest of a New World	(KD) 59,00	Separation Anxiety	(KD) 74,00
Crikey 96	59,00	Shannara	69,00
Cyber 5 kees	59,00	Shellschack Assault	69,00
Cyberia 2	(DS) 69,00	Star Trek (10th Anniversary)	74,00
Cybernagle	(DS) 69,00	Star Trek (A final unity)	29,00
Dagarna	(KD) 79,00	Stonesage	69,00
Die Siedler 2	69,00	Super Street Fighter 2 Turbo	69,00
Descent 2	(DA) 79,00	Terra Nova	49,00
Descent 2 Mission Builder	(DA) 79,00	Terra Nova Strike Force...	69,00
Druidentrikel	59,00	The Raven Project	59,00
Duke Nukem 3D	(EDA) 69,00	The Raven Project	59,00
Duke Nukem Level and Add On	19,90	The Fighter Enhanced	69,00
Dungeon Keeper	(KD) 34,00	Top Gun	49,00
Earthworm arm	69,00	Touch 5 Musketer	(KD) 69,00
F1 Grand Prix 2	79,00	Warcop 2	49,00
F1 Grand Prix 2 (KD)	69,00	Warrior	49,00
FIFA Soccer 96	69,00	Warrior Commander IV	69,00
The Storm Thunder II	(DA) 69,00	Wipeout	59,00
Frankenstein	69,00	Witchaven	59,00
FX-Fighter	69,00	Worms	59,00
Gate Isolate	49,00	WWF Wrestlingman a	59,00
Hexan	(DA) 49,00		
Hyperic 2	(DA) 49,00		
Hi-Con	(DV) 49,00		
Indy Car Racing II	49,00		
Judge Dredd	49,00		
Kyranica 3	(KD) 24,00		
Lozco	49,00		
Magic Carpet 2	(DS) 59,00		
Magic Karts	(DS) 49,00		

Spielerschlüssel je 19,90 DM, beim Kauf mit Spiel 19,90 DM Die oben angeführten Preise sind für den deutschen Markt. Preise für andere Länder sind auf Anfrage erhältlich. Die Preise sind ohne Versandkosten. Die Preise sind ohne Versandkosten. Die Preise sind ohne Versandkosten. Die Preise sind ohne Versandkosten.

Achtung Händler! Fordern Sie unsere Händlerkonditionen an!
 Postfach 1310, 73638 Welzheim, Tel. 07182-2079, FAX -2097

7. Adda wirft die Schachtel mit den Büroklammern um (=> Dale wird abgelenkt). Freddy verstaubt das grüne Dossier in Dales Mantel)
8. Adda kocht im Vorzimmer Kaffee, kehrt damit in Freddy's Büro zurück und schüttet ihn „versehentlich“ auf Dales Mantel
9. Adda nimmt den Mantel mit und durchsucht ihn (=> Visitenkarte, Bonbons, Dossier)

Friedhof (Max)

1. Dem Chauffeur die Whisky-Flasche geben
2. Bei der Beerdigung Dr. Dramish anklicken
3. Den Handschuh von Dr. Dramish anklicken
4. Friedhof verlassen
5. Die drei geparkten Autos anklicken
6. Durch die Fensterscheibe hindurchsehen und Handschuh anklicken
7. Hinterreifen des Autos mit dem Schlüsselanhänger zersteinen
8. Kofferraum des Autos anklicken (=> ins Auto einsteigen)
9. Aus dem Handschuhfach die Partitur und das Fläschchen nehmen
10. Fläschchen (Herzstärkungsmittel) mit dem Whisky benutzen

Haus von Dr. Dramish (Adda)

1. Im Vorgarten den Holzstab neben der Tür mitnehmen
2. Karamelbonbon mit Holzstab benutzen
3. Klebrigen Stock mit dem Briefkasten in der Tür benutzen
4. Brief der Versicherungs-Gesellschaft im SPEICHER abrufen; alle Absätze anklicken und durchlesen
5. Zum Garten im Hinterhof gehen
6. Fernglas anklicken (baumelnd von einem Baum herunter)
7. Mit dem Fernglas die drei Überwachungskameras enttarnen (auf Lichtreflexe achten)
8. Elsternnest herausfinden und untersuchen (=> kleiner Schlüssel)
9. Den Schlüssel mit dem Schloß des Hintereingangs benutzen
10. Schublade des Schränkchens öffnen (=> Tonbandgerät)
11. Papierkorb zweimal untersuchen (=> Papierfetzen und Steckkabel)
12. Im Garten das Tonbandgerät mit dem Elsternnest benutzen
13. In den Raum vor dem Labor zurückkehren
14. Die Brille von der Weihnachtsmann-Maske entfernen
15. Brille für den Notentipp-Code (rechts neben der Tür) benutzen
16. Aufgenommene Melodie des Tonbandgeräts anhören und mittels der Tastatur nachspielen (beachten Sie die Rückseite der Partitur, die bei der Entschlüsselung des Codes eine enorme Hilfe darstellt)
17. Code enttippen: EEFGGFED (Melodie von „Freude schöner Götterfunken“) und Labor betreten
18. Im Labor die Tasche des Kittels untersuchen (=> Zange)
19. Kabel zum Sicherheitsschrank (links oben) anklicken
20. Zange mit dem nicht ummantelten Teil der Leitung benutzen
21. Steckkabel mit dem abisolierten Kabel benutzen
22. Offenen Geldschrank anklicken (=> Adda findet Mikrofilme)
23. Beide Mikrofilme mit dem Elektronen-Mikroskop untersuchen (=> Codes werden im SPEICHER abgelegt)

Cafeteria (Max)

1. Rechtzeitig den Button „In Deckung springen“ anklicken.
2. Auf der Straße die Brille in den Mülleimer werfen

Trickspieler (Max)

1. Uhren auf dem Tisch ansehen (=> Max fällt Marcos' Uhr auf)
2. Dem Trickspieler die Visitenkarte des Inspektors zeigen
3. Dreimal erraten, auf welcher der drei Karten sich die Karo-Dame befindet (Die Erfolgsquote ist zufallsbedingt: Man hat beliebig viele Versuche, und es gibt keinerlei Anhaltspunkte.)
4. Max erhält die Marcos-Uhr



Hintereingang des Clubs (Max)

1. Geheimdokument mit der LUPE betrachten (=> Geheimtinte entlarvt die Kombination 4-2-1)
2. TONY- oder PAUL-Schlüssel mit dem Schloß benutzen: Viermal links, zweimal in der Mitte und einmal rechts umdrehen.

Institut (Max)

1. Zeitmesser (neben der Tür) mitnehmen
2. Keinesfalls die Tür öffnen; stattdessen nach rechts marschieren und durch die Fensterscheibe lensen
3. Zeitmesser auf den Fenstersims legen
4. Sobald der Zeitmesser klingelt, Tür öffnen und den Raum betreten
5. Kevork mit dem Messer bedrohen (=> Dr. Dramish gesteht, Kevork befreit sich und erschließt seine Komplizin)
6. Den Magneten mit der Schließanlage kombinieren

Geheimsaal (Max)

1. Uhr mit der LUPE betrachten
2. Am Stellrad ziehen (=> Gehäuse öffnet sich)
3. Stellrad herausziehen und mit dessen Spitze auf die Mitte der Uhr drücken (=> Zeiger stellen sich auf 12 Uhr)
4. Stellrad wieder am ursprünglichen Platz anbringen
5. Uhr herumdrehen und den inneren Kranz so lange betätigen, bis drei kleine „Zapfen“ auftauchen
6. Äußeren Kranz anklicken (=> Markierung rastet an einem der Zapfen ein) und Stellrad drücken. Diesen Vorgang genau zweimal wiederholen
7. Deckel mit dem Stellrad schließen
8. Aktivierte Uhr mit dem Schloß benutzen



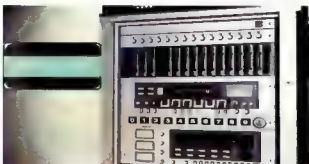
Schaltraum (Adda)

1. Schubladen durchsuchen (=> Laser und Fernbedienung)
2. Hinter dem Tisch befindet sich ein Insektizid-Zerstäuber
3. Mit der Fernbedienung die Nummer des Zimmers mit dem Inspektor (A2) einstellen
4. Fernsteuerung betätigen und mit dem Empfänger (links neben der Tür) benutzen (=> Explosion in Raum 2)
5. Kevork mit dem Insektizid außer Gefecht setzen; Killer mit dem Laser ausschalten
6. In Kevorks Tasche findet Max einen weiteren Schlüssel (LEV)

Konsole (Max)

1. Konsole einschalten (Schalter befindet sich oben rechts)
2. Unter der LUPE die Papierfetzen zusammensetzen
3. Mittels Rückgabeknopf die Karten aus der Konsole nehmen, betrachten und die zum Plan passende Karte suchen (vierte von links)
4. Karte ins Lesegerät einschieben
5. Den zweiten, dritten und sechsten Schalter drücken (ergibt sich aus den Modulen S2, S3 und S6)
6. Durch einen Druck auf den roten Knopf bestätigen
7. Mikrofilm-Codes eingeben (ggf. nochmals die Mikrofilme ansehen) und mit dem jeweils korrekten Schlüssel quittieren. Die römischen Zahlen müssen in arabische Ziffern übersetzt werden: MIV = 1004 plus TONY-Schlüssel, CU = 151 plus PAUL-Schlüssel, X = 10 plus LEV-Schlüssel (=> Videoband stoppt)
8. Schlußsequenz: Max entkommt und wird von DD gerettet

Petra Maureröder ■



Indycar Racing 2

Wie auch bei Nascar Racing gibt es in Indycar-Racing 2 ein nicht dokumentiertes Extra. Geben Sie einfach unter DOS im Indycar Stammverzeichnis „PAINTKIT“ ein und schon können Sie alle Autos und die Teamkleidung editieren.

Jörg Steinhauser

FIFA Soccer '96

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, bei FIFA Soccer '96 die Eckbälle zu verwandeln, probieren Sie doch einmal diesen Trick aus. Platzieren Sie den „Zielkreis“ ungefähr in Höhe des Elfmeterpunktes und drücken Sie beide Knöpfe des Joysticks für ca. 2 Sekunden gleichzeitig. Dann einfach den Joystick in Richtung Tor bewegen (Achtung: nur in die Richtungen links oder rechts) und schon befindet sich Ihr Ball im Netz.

Florian Schlachta

Grand Prix Manager

Sollte Ihnen das Geld knapp werden und kein Motor gratis angeboten werden, dann kaufen Sie einfach im neuen Jahr keinen Motor. Daraufhin erscheint dann die Meldung: „Ich habe einen Vertrag für 1 Rennen abgeschlossen“. Sie erhalten aber trotzdem einen Nissan Motor, der im übrigen gar nicht schlecht ist, für 1 Jahr gratis.

Markus Syen

Witchaven 2

Um die folgenden Cheat-Codes anwenden zu können, müssen Sie als erstes die Backspace-Taste einmal drücken, den Code eingeben und zum Abschluß mit Return bestätigen.

MARKETINGUnverwundbarkeit
WEAPONSalle Waffen
HEALTHLebenspunkte auf 100,
danach Energieränke
ARMORmehr Rüstung
STRENGTHmehr Stärke

POTIONSalle Tränke
SPELLSalle Zaubersprüche
KEYSalle Schlüssel
INVISUnsichtbarkeit
NUKEAlle Gegner im Level tot
LEVEL#Zu Level # teleportieren

Christian Götz

Batman Forever

Wer bei Batman Forever nicht weiter kommt, dem hilft dieser kleine Schummeltrick garantiert weiter: Wenn die Frauentstimme am Anfang des Spiels „Game activated“ sagt, tippten Sie einfach das Wort „LULLABY“ ein und haben von nun an die Möglichkeit, alle Level anzuvählen. Außerdem ist es nun ein leichtes, mit der Taste „F10“ alle Gegner zu vernichten. Als letzte Spielereleichterung haben Sie alle im Spiel benutzbaren Waffen zur Verfügung gestellt.

Uwe Biederberg



POLE-POSITION:

Als erstes ein Lösungsvorschlag für Leute, die die ewige Reparatur an ihrem Rennwagen leid sind: Tragen Sie mit dem Editor in die Datei „F1.CFG“ bei der dritten Zeile das Wort „CHEATS“ (unbedingt in Großbuchstaben) ein. Nun können Ihr mit Shift+R alle Eure Fahrzeuge reparieren.

ELISABETH I.

Ein paar weitere Tips für die Spieler von Elisabeth I. wollen wir Ihnen diesmal verraten: 1. Handeln Sie mit verschiedenen Waren! Die Preise in Elisabeth I. richten sich sehr stark nach Angebot und Nachfrage. Das Angebot berechnet sich allerdings nicht nur nach der Ware, die der Händler am Lager hat, sondern aus dem Lagerbestand des Händlers plus der Ware des Spielers (Lager und Schiff).

2. In der vorletzten Ausgabe hat sich leider ein kleiner Tipfehler eingeschlichen - wir bitten Sie, das zu entschuldigen. Es stimmt natürlich nicht, daß Sie in Algier günstiges Wein und Bier einkaufen können. Die genannten Waren müssen Sie stattdessen zu den Muselmanen bringen.

3. Als recht gute Handelsroute hat sich für den Anfang folgende herausgestellt: In London sollten Sie Tuche, Pelze (falls der Preis kleiner als 15 ist) und Bier (Preis kleiner als 18)

bzw. Wein (Preis kleiner als 30) einkaufen. Nun ist es günstig, nach Lissabon zu schippen, dort die Pelze zu verkaufen und neues Bier nachzukaufen. Anschließend geht die Route weiter nach Algier, wo Sie das gesamte Bier und den Wein verkaufen. Das leere Schiff füllt mit Tuch bis zur maximalen Ladefähigkeit vollpacken (dies klappt nur am Anfang, später sollten Sie etwas kleinere Mengen nehmen). Nach der Beladung des Schiffes nach Barcelona segeln und dort das Tuch in Seide umtauschen (Preis kleiner 180). Mit der Seide fahren Sie nun zurück nach Lissabon, um dort die Seide in bare Münze umzuwandeln. Mit dieser Handelsroute haben Sie schließlich einen großen Batzen Geld verdient und können sich nun die Leerfahrt nach London leisten, um dort das mittlerweile arg angeschlagene Schiff reparieren zu lassen.

4. Nach eine Anmerkung zu den ersten beiden Aufträgen, die sich häufiger im Spielverlauf ergeben. Der eine (Start zwischen dem 01.12.58 bis 31.03.59) kommt automatisch. Wenn Sie diesen Auftrag allerdings als erstes spielen, verpassen Sie einen anderen, ebenfalls sehr wichtigen Auftrag (Start zwischen dem 01.11.58 bis 31.01.59). Um diesen zu bekommen, laufen Sie einfach in eine Stadt an (außer London und Barcelona) und gehen dort in die Taverne wo sich der Rest von selbst ergibt.

Wir hoffen, Ihnen auch diesmal wieder ein Stück weitergeholfen zu haben und wünschen viel Spaß beim Spielen.

MicroFun

Unterhaltungshard- und software

CD-Laufwerke

Matrox FX 800	8-fach	138,-
TEAC CD 56 E	6-fach	145,-
NEC CD-R1300A	8-fach	138,-
Matrox FX 800	8-fach	222,-
VERITAS	8-fach	176,-
Topmax VM 8002B	8-fach	209,-
Asotec CDA-8801	8-fach	210,-
Philips PC482 CN	8-fach	211,-

VGA-Karten

Matrox Millennium	2 MB	501,-
ELSA Victory 3D	4 MB	605,-
ELSA Victory 3D	1 MB	198,-
ELSA Winner 1000 TRIO V	2 MB	248,-
ELSA Winner 1000 TRIO V	2 MB	248,-
ELSA Winner 2000 AVI VRAM	2 MB	422,-
SPEA V7 Vega Video	1 MB	638,-
Diamond Stealth II 3D 2000	2 MB	234,-
ATI 3D EXPRESS ON	2 MB	249,-

PC-Zubehör

3,5" Diskettenlaufwerk	45,-
Big-Tower Gehäuse	142,-
Netzwerkkarte NE 2000 compatibel	45,-
SNM-Adapter	32,-
Speicherexpander	142,-
Modem 28800 system	298,-

3,5" Diskettenlaufwerk

Big-Tower Gehäuse	142,-
Netzwerkkarte NE 2000 compatibel	45,-
SNM-Adapter	32,-
Speicherexpander	142,-
Modem 28800 system	298,-

kostenlos Gesamtkatalog anfordern

Tagepreise erfragen

Festplatten

Western Digital	800 MB IDE	288,-
Western Digital	1200 MB IDE	360,-
Western Digital	1600 MB IDE	409,-
Western Digital	2000 MB IDE	561,-
Seagate ST 424	2100 MB IDE	486,-
Quantum Fireball	2100 MB IDE	375,-
IBM DCRS 32160	2180 MB SCSI	795,-

Motherboard

ASUS P55-TRIAN	256 MB Pentium Busse	289,-
ASUS P55-T2P4	256 MB Pentium Busse	289,-
Pentium Board Intel 430FX	256 MB Pentium Busse	228,-
Intel Endorser PCI 256	256 MB Pentium Busse	275,-
586 Board Intel 430FX PCI	256 MB Pentium Busse	158,-
586 Board Intel 430FX PCI	256 MB Pentium Busse	158,-
586 Board Intel 430FX PCI	256 MB Pentium Busse	158,-
ASUS P55-TRIAN	256 MB Pentium Busse	158,-
ASUS P55-TRIAN	256 MB Pentium Busse	158,-
ASUS P55-TRIAN	256 MB Pentium Busse	158,-
ASUS P55-TRIAN	256 MB Pentium Busse	158,-

CPU

AMD 5x86 P133	133 MHz	179,-
Intel Pentium 75 MHz	75 MHz	179,-
Intel Pentium 100 MHz	100 MHz	249,-
Intel Pentium 133 MHz	133 MHz	339,-
Intel Pentium 133 MHz	133 MHz	454,-
Intel Pentium 133 MHz	133 MHz	454,-
Intel Pentium 133 MHz	133 MHz	454,-
Intel Pentium 133 MHz	133 MHz	454,-
Intel Pentium 133 MHz	133 MHz	454,-
Intel Pentium 133 MHz	133 MHz	454,-

Drucker

HP DeskJet 600	399,-
HP DeskJet 650 C	899,-
HP DeskJet 650 C	899,-

Software

MS PageMaker 5.01	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-
MS Word 7.0	95,-

Soundkarten

Creative SoundBlaster 16 Value DE	162,-
Creative SoundBlaster 32 PhP	245,-
Creative SoundBlaster AWE32 PhP	348,-
Orchid NuForce	228,-
Orchid NuForce	228,-
Orchid NuForce	228,-
Orchid NuForce	228,-
Orchid NuForce	228,-
Orchid NuForce	228,-
Orchid NuForce	228,-
Orchid NuForce	228,-

Wave Table

YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-
YAMAHA OB 50XG	198,-

Versand: Heimgartenstr. 40
85221 Dachau

Phone: 08131/55128
Fax: 08131/55216

BTX: MicroFun#

Nachnahme
Versandkosten
Ausland

10,00 DM
5,00 DM
20,00 DM

Civilization 2

Der Editor

TEIL 2

Bauten und Weltwunder lassen sich wesentlich einfacher manipulieren als Fortschritte. Unter dem Punkt IMPROVE finden wir sämtliche Vertreter dieser Kategorie. Wir manipulieren stellvertretend das Weltwunder Isaac Newton's College, welches sich wie folgt präsentiert:

Isaac Newton's College, 40, 0, ToG,

Zunächst entschlüsseln wir das Ganze wieder:

Name des Bauwerks, Kosten, Instandhaltung, Voraussetzung

Wie Sie wissen, bringt regelmäßiges Lesen der PC Games einen unglaublichen intellektuellen Benefit. Daher ist es nur passend, daß Isaac Newton's College mit der PC Games-Redaktion ersetzt werden soll.

In nur vier Schritten ist das einfach durchführbar.

1. Der neue Name des Bauwerks wird eingesetzt.

PC Games-Redaktion, 40, 0, ToG,

2. Ein solch unglaublich effizienter Think Tank wie der unsere kostet natürlich etwas. Diese Eingabe wird übrigens vom Computer mit der „Anzahl der Reihen in einem Schildbehälter“ unter dem Punkt COSMIC multipliziert. So ergeben sich die tatsächlichen Kosten für die Anschaffung dieses Wunders.

PC Games-Redaktion, 10, 0, ToG,

3. Irgend jemand muß schließlich unseren Leserbriefonkel bezahlen. Unser aufwendiger Lebensstil fordert dem Verlag so manches Opfer ab. Daher setzen wir für die Aufrechterhaltung des Redaktionsbetriebs den folgenden unglaublichen Wert ein:

PC Games-Redaktion, 10, 1, ToG,

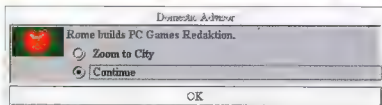
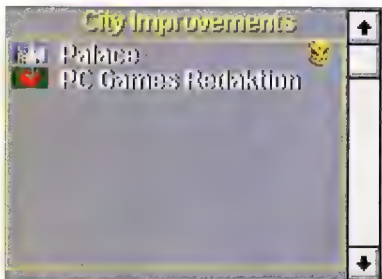
4. Und welcher technische Fortschritt ermöglicht es uns Monat für Monat, allen eine Nasenlänge voraus zu sein? Keine Ahnung. Daher:

PC Games-Redaktion, 10, 1, nil,

Oder ist es vielleicht doch der dankende Computer? In dem Fall:

PC Games-Redaktion, 10, 1, U1,

MERKE: Manipulation der Weltwunder und/oder Bauten wirkt sich (leider) nicht auf deren Einträge in der Civlopädie aus.



Unser neues Wunder fügt sich nahtlos in das Stadtbild ein, oder? Leider wird die PC Games-Redaktion nicht in der Civlopädie eingetragen (oben). Das Richtfest! Rom baut als erste Zivilisation das neue Wunder! Alle Wege führen nun zur PC Games-Redaktion (unten).

EINSENDUNGSRATSCHLÄGE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielhilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. Sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Kurze Spielertips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.
3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.
4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.
5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztipp wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.
6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Compuetec Verlag
Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 8/96

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, so bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so schicken Sie bitte den Coupon (zusammen mit dem Aufkleber oder der CD-ROM) an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

PC GAMES 8/96

☐ **DISKETTE** ☐ **CD-ROM**

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

COUPON FÜR Q-CHECK

Ihre Meinung ist uns wichtig! Wir wollen von Ihnen wissen, ob Sie mit unserem Leserservice in der Reklamationsabteilung zufrieden sind. Beantworten Sie bitte die folgenden, kurzen Fragen, damit wir in Zukunft noch besser auf Ihre Probleme eingehen können.

Hatten Sie in den letzten drei Monaten Grund zur Reklamation Ihrer CD-ROM?

- ☐ Ja
☐ Nein

Falls Ja, wie lange hat der Ersatz Ihrer CD-ROM gedauert?

- ☐ bis zu einer Woche
☐ länger als eine Woche
☐ länger als drei Wochen
☐ länger als vier Wochen

War Ihre CD-ROM defekt und haben Sie dennoch nicht reklamiert?

- ☐ Ja, Ausgabe _____
☐ Nein

Falls Ja, waren Sie mit der Betreuung zufrieden, wurde Ihnen geholfen, haben Sie einen Ansprechpartner bekommen?
Geben Sie bitte eine Schulnote von 1 (sehr gut) bis sechs (sehr schlecht): _____

Hatten Sie in den letzten drei Monaten technische Fragen an unsere Hotline?

- ☐ Ja
☐ Nein

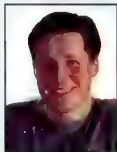
Schicken Sie den Coupon
an folgende Adresse:

Compuetec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: PCG Q-CHECK
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

E! Games CD-ROM 08/96

„Wie gefallen Ihnen eigentlich unsere USA-Reportagen?“ fragten wir Sie in Ausgabe 7/96 an dieser Stelle. Ganze 12 Antworten erreichten uns auf diese Frage. Auch wenn 100% dieser Zuschriften von den AVI-Filmen begeistert waren, finden wir, daß das etwas wenig ist. In diesem Monat haben alle unsere Leser eine Chance, ihre Meinung kundzutun. Markus Krichel war nämlich erneut unterwegs - diesmal auf der E3, der derzeit größten Computerspiele-Messe. Auch wenn Sie Oliver Mennes Messebericht in der letzten Ausgabe bereits gelesen haben, finden Sie hier zahlreiche neue Infos. Was wir in erster Linie mit dieser Reportage erreichen wollen, ist, Ihnen ein bißchen von dem Florio zu vermitteln, das diese Show auf ihre Besucher ausstrahlt. Zum Thema „Leserresonanz“ gibt es natürlich auch viel Positives: Die Rubrik Lesereinsendungen hat sich innerhalb kürzester Zeit zu einem echten Renner entwickelt. Wenn Sie selber Spaß daran haben, sich durch die zahlreichen Levels und Spiele der kreativen Hobby-Programmierer zu klicken, haben Sie sicherlich schon festgestellt,

daß dort echte Schätze schlummern. Zur Zeit haben wir die Zahl der veröffentlichten Lesereinsendungen pro Monat aus Platzgründen auf 20 limitiert. Wenn der Strom an guter Software aber auch in Zukunft weiter anhält, wird diese Grenze in absehbarer Zeit fallen. Wir danken zur Zeit sogar über eine neue Auszeichnung nach - eine Art „Leser-Award“, den wir monatlich für die besten Einsendungen vergeben möchten. Wie stehen Sie dazu? Unser Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt wartet bereits sehnsüchtig auf Ihre Meinung.



Thomas Borovskis

D

Demos

Afterlife (Windows 95).....	67
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix (Windows 95).....	67
Battle Race (DOS).....	68
Das Schwarze Auge 3 - Schatten über Riva (DOS).....	68
Die große Schlacht in den Ardennen (Windows 3.1/Windows 95).....	69
Dagz - Der Pausenhund (Windows 3.1/Windows 95).....	69
Herzblut (Windows 95).....	69
Jagged Alliance - Deadly Games (DOS).....	69
Megacore 2 (DOS).....	70
Necrodome (Windows 95).....	70
Nemesis: The Wizardry Adventure (DOS).....	70
Shattered Steel (DOS).....	70
Total Mania (Windows 3.1/Windows 95).....	71
Zork Nemesis (DOS/Windows 95).....	72

Bugfixes/Updates

Conquest of the New World V1.06.....	74
Championship Manager 2 Patch.....	74
Eurofighter 2000 - deutsch V2.02.....	74
Pro Pinball - The Web V1.40k.....	74
Silent Hunter V1.01.....	74
Stonekeep V1.2.....	74
Wizardry - Pentium Patch.....	74
WarCraft 2 - deutsch V1.2.....	74
Die Siedler 2 - Update.....	74
Formel 1 Manager V1.02.....	74

Special

Printshop Deluxe - Demoverision.....	72
PC Games-Reportage: Die E3 in Los Angeles.....	72
Elektronische Kleinanzeigen.....	72
PC Games-Lesereinsendungen (Teil 4).....	73
Command & Conquer.....	74
Tips und Tricks.....	

INHALT

Und so gehen Sie vor



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File „START.BAT“ aufzurufen. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzen läßt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen, wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so schlagen Sie bitte in den Handbüchern Ihres Computersystems nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch „von Hand“, das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Den Garantiecoupon und die Reklamationsadresse finden Sie im Tips & Tricks-Teil. Sollte ein Programm nicht funktionieren, lesen Sie bitte zuerst den Abschnitt „Bevor Sie reklamieren“.

Bevor Sie reklamieren...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit

„exotischer“ Hardware kommen. Läßt sich ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Beschreibung ein weiteres Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit der Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jede Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen („Lesefehler von Laufwerk D:“ oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.



Wichtiger Hinweis:

Der Computec Verlag übernimmt keinerlei Haftung für Datenverluste oder andere Schäden, die durch Benutzung der PC Games-Datenträger entstehen. Alle Datenträger werden vor Verlassen unseres Hauses anhand der aktuellsten Virens Scanner auf Virenbefall geprüft. Bei monatlich rund 50 neuen, unentdeckten Viren kann eine Infektion aber nicht ausgeschlossen werden. Da zwischen der Fertigstellung der Cover-CD-ROM und dem Erscheinungstermin im Handel mehrere Wochen liegen können, empfehlen wir Ihnen den Einsatz eines Anti-Virus- bzw. Virus-Shield-Programms.

Wichtiger Hinweis für Win 95-Benutzer

„Unter Windows 95 einfach 95START.EXE doppelklicken!“

Für Windows 95-Benutzer empfiehlt es sich generell, vor dem Start der PC Games CD-ROM das Betriebssystem mit dem Befehl „Start/Beenden/Computer im MS-DOS-Modus starten“ herunterzufahren - auf diese Weise werden Speicherkonflikte mit manchen Demoprogrammen vermieden. Trotzdem haben wir unser Bestes getan und das PC Games-Menüprogramm auf die Erfordernisse eines Windows 95-Systems angepasst. Wenn Sie das PC Games-Menü unter Windows 95 starten wollen, klicken Sie bitte die Datei „95START.EXE“ doppelt. Da viele Demos

nach speziell für MS-DOS programmiert wurden, kann es beim Installieren einiger Demos vom grafischen Menüprogramm aus zu Problemen kommen. Falls dieser seltene Fall eintritt, starten Sie das PC Games-Menüsystem bitte vom MS-DOS-Modus aus. Folgende Programme ließen sich in unserem Test nur nach Ausführen der Funktion „Computer im MS-DOS-Modus starten“ laden: Battle Race, Jagged Alliance - Deadly Games, Shattered Steel



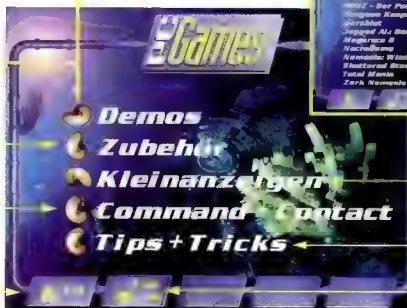
Das Interface

Dieser Unterpunkt führt Sie in das Menü mit den Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Specials

Dieser Unterpunkt führt Sie zur Command & Contact Leser-Aktion

Zurück zu DOS



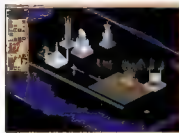
Elektronische Kleinanzeigen

Die Tips & Tricks-Datenbank

Musik an / aus

NEUE DEMOS

Afterlife



Einen ersten Vorgeschmack auf die erste Strategie-Simulation von LucasArts bietet Ihnen diese spielbare Demo-Version von Afterlife. Als Verwalter des Jenseits sind Sie für das Wohl Ihrer Schützlinge verantwortlich, weisen Ihnen Zonen zu und müssen mit bizarren „Naturkatastrophen“ fertig werden. Schon jetzt können Sie das Interface ausprobieren und die witzige SYGA-Grafik begutachten. Um Neulingen den nicht gerade leichtesten Spieleinstieg zu ermöglichen, wurde der De-

mo-Version ein Online-Tutorial beigelegt. Dort werden Sie Schritt für Schritt mit den Grundlagen von Afterlife vertraut gemacht. Wenn Sie das Tutorial lieber ausdrucken und in Ruhe durchlesen möchten, so öffnen Sie einfach die Datei „TUTORIAL.TXT“ mit Ihrem Textverarbeitungsprogramm. Bei technischen Schwierigkeiten konsultieren Sie bitte die Datei „README.TXT“ im Verzeichnis „DEMOS\ALDEMO“ der CD-ROM.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SYGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 95

Auf der Suche nach dem Ultimate Mix



Im ersten Musik-Adventure aller Zeiten übernahmen Sie die Rolle von Moses, einem coolen DJ, der die perfekte Platte für den bald stattfindenden DJ-Wettbewerb sucht. Für den Soundtrack dieses außergewöhnlichen Spiels konnte der Hersteller Targot zahlreiche bekannte Musiker gewinnen.

Schade!



Du fühlst Dich beschissen,
weil wieder mal das
Wichtigste fehlt.

Spielsteuerung

Allgemeines

Bevor Sie in den interaktiven Teil des Spiels kommen, werden einige Filmsequenzen eingeblendet. Sobald Sie in der Szene mit dem finster dreinblickenden Hund ankommen sind, können Sie mit dem Mauscursor auf Gegenstände klicken oder das aktuelle Bild verlassen. Belegt ist im Spiel lediglich die linke Maustaste. Fahren Sie mit dem Mauscursor den Bildschirm ab: In der linken oberen Ecke erscheint ein Karten-Symbol, ein Linksklick darauf bringt die Übersichtskarte von Nunk-Town auf den Screen. In der rechten oberen Ecke erscheint ein Schallplatten-Symbol, dahinter verbirgt sich ein Optionen-Menü mit verschiedenen Einstell-Möglichkeiten. In der rechten unteren Bildschirm-Ecke erscheint der „GO-ON“-Button. Zugriff auf ein Inventory haben Sie erst, nachdem Sie in der Szene mit den Hunden die am Boden liegende braune Papiertüte aufgesammelt haben. Das Symbol für Ihr Inventory erscheint nach dem Aufheben der Papiertüte einige Zentimeter links vom Optionen-Menü-Icon (Schallplatte, oben rechts).

Walkthrough

Achtung: Lesen Sie bitte nur weiter, wenn Sie die spielbare Demo nicht auf eigene Faust erkunden wollen!

Szene 1: Back Alley

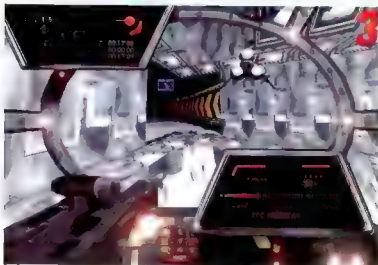
1. Klicken Sie auf die braune Papiertüte am Boden.
2. Klicken Sie auf den großen Knochen; er verschwindet in Ihr Inventory.
3. Ziehen Sie den Knochen aus Ihrem Inventory auf den Hund ganz links. Erst jetzt ist die gesamte Location für Moses zugänglich.
4. Knochen aufheben.
5. Halsband aufheben.
6. Amulett aufheben.
7. Küchentür anklicken (Chinese schimpft).
8. GO-ON-Button anklicken.
9. Flasche anklicken, Dose anklicken.
10. GO-ON-Button anklicken.

Szene 2: Mutt's Cellar

1. Flasche anklicken.
2. Graffiti anklicken.
3. Tür hinten anklicken.
4. Treppe oder GO-ON anklicken, jetzt klingelt das Telefon. Anschließend verlässt Moses die Location.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Windows 95, 70 MB (1) freier HD-Speicher

Battle Race



Wenn Sie schnittige Highspeed-Rennspiele schätzen und dabei vor allem auf eine ausgereifte 3D-Grafik-Engine Wert legen, werden Sie von Battle Race aus dem Hause Ikarion verzaubert sein. Eine Vielzahl abwechslungsreicher Rennstrassen laden zur zünftigen Rally durch die Galaxie ein - auch im Netzwerk! Die Demo-Version zeigt Ihnen schon jetzt, was im Juli dieses Jahres abgehen wird...

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor unten	hoch
Cursor oben	runter
Cursor links	links
Cursor rechts	rechts
Minus	Schub
Punkt	Gegenschub
Komma	Feuer
[STRG]	Turbo - STRG
[F1]	Laser
[F2]	Missile

[F12]	Joystickkalibrierung
M	Rückspiegel an/aus
Joystick-Knopf #1	Schub
Joystick-Knopf #2	Gegenschub

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

DSA 3 - Schatten über Riva



Wohl das am häufigsten erwartete Rollenspiel des Jahres 1996: Das Schwarze Auge 3 von Attie wird jetzt bald in den Läden stehen. In unserer spielbaren Demoversion können Sie probeweise in die Welt der Drachen und Zauberer eintauchen. Wie von den ersten beiden Teilen gewohnt, natürlich wieder voll in deutscher Sprache.

Bedienungshinweise:

Mausfunktionen:

1. Mit der rechten Maustaste öffnen und schließen Sie die aktuelle Menübox.
2. Die linke Maustaste wird zur Auswahl der vorgegebenen Icons oder des angezeigten Menüs benutzt. Ebenso können Sie sie dazu benutzen, um Gegenstände oder Türen zu untersuchen.
3. Mit einem Doppelklick auf ein Heldenporträt können Sie die Zustandsübersicht aufrufen.
4. Um die Heldenbilder auf der Porträtliste zu verschieben, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Porträt des entsprechenden Helden und halten die Taste gedrückt. Bewegen Sie nun die Maus, um den Helden an die gewünschte Position zu bringen und lassen Sie dann die Maustaste los.

Tastaturfunktionen:

1. Mit der [Bild-Auf]-Taste (PgUp) öffnen Sie die aktuelle Menübox und mit der [Bild-Ab]-Taste (PgDn) schließen Sie sie wieder.
2. Mit Hilfe der [Pfeil]-Tasten (Cursor Up/Down) haben Sie die gewünschte Auswahl hervor.
3. Die [Enter]-Taste aktiviert die hervorgehobene Auswahl.
4. Mit der [ESC]-Taste gelangen Sie in die vorhergehende Auswahl zurück.

Hotkeys

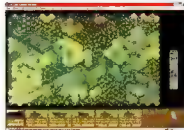
Taste	Aktion
[Strg-Q]	Schnelles Verlassen der Demo
[F1] (Strg-E)	Zustandsübersicht
[F2] (Strg-Q)	Änderung der Heldenreihenfolge
[F3] (Strg-S)	Spieloptionen
[F4]	Datum und Uhrzeit
[F5] (Strg-M)	Tagebuch
[F6] (Strg-I)	Karte
[F7] (Strg-O)	Spielstände
[F8]	Gegenstandsverleiher
[F9]	Menübox des Schwarzen Auges
[F10] (Strg-P)	Pause, durch jede beliebige Taste zu beenden

Bewegung innerhalb der 3D-Landschaft:

Sie können sich mit Hilfe der Cursor-Tasten durch die 3D-Landschaft bewegen. Um nach oben oder unten zu schauen, benutzen Sie die Tasten [POS1] (Blick nach oben) bzw. [NDE] (Blick nach unten) [5] zentriert die Ansicht wieder. Durch Gedrückthalten der linken Maustaste gehen Sie in Richtung des aktiven Mauszeigers (innerhalb des 3D Fensters). [SHIFT] (gedrückt halten) aktiviert das Laufen in erhöhter Geschwindigkeit [ALT] (gedrückt halten) ermöglicht das Seitwärtsgehen (ohne sich dabei zu drehen). Mit [Space] (Leertaste) oder Doppelklick (links) können Sie vor Ihnen befindliche Gegenstände oder Türen untersuchen.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, SVGA

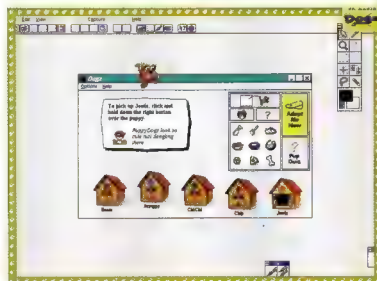
Die große Schlacht in den Ardennen



Wenn Sie Hexagon-Schlachten im Panzer General-Stil schätzen und mit Strategie-Fastfood von Command & Conquer-Kaliber wenig anfangen können, sollten Sie einen prüfenden Blick auf die Battleground-Serie von empire/Talon-Soft werfen. Die aufwendige SVGA-Grafik und die Präzision in historischer Hinsicht sind ein Probispiel allemal wert. Die Online-Hilfe enthält eine ausführliche Einführung in das Spielprinzip.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Maus, DoubleSpeed-CD-ROM, Windows 3.1x/95

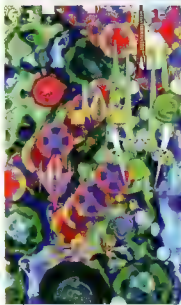
Dogz



Den besten Freund des Menschen gibt es demnächst auch ohne Flühe, Geruchs- und Lärmbelästigung - Dogz bietet Ihnen nämlich nur die Sonnenseiten des Lebens als Hundehalter. In diesem Unterhaltungsprogramm können Sie einen putzigen Hund adoptieren, ihm Kunststücke beibringen und Bälle holen lassen. Die Demoversion läßt Sie einige der in Dogz enthaltenen Elektro-Hunde kennenlernen. Wenn Sie in dem Bildschirm mit den Hundehelmen angelangt sind, können Sie die einzelnen Tiere per Mausklick aus den Hüllen treten lassen. Anschließend können Sie Ihren vierbeinigen Freund den roten Ball zuwerfen oder ihn mit virtuellen Streicheleinheiten belohnen.

Hardware-Voraussetzungen: 486-25, 8 MB RAM, Win 3.1/Win 95, SVGA

Herzblut



Kein Liebesdrama, sondern ein knallhartes Ballerspiel - der Spieletitel Herzblut häuht über das Spielprinzip hinweg. In diesem vertikal scrollenden Action-Shooter für Windows 95 gilt es, entgegenkommende Raumschiffe abzuschließen, Raketen auszuweichen und Bonusgegenstände aufzusammeln. Sollte es in der Fenster-Darstellung auf Ihrem Computersystem zu seltenen Farbverschiebungen kommen, so schalten Sie die Demo bitte in den Vollbildmodus um. (Doppelklick auf den oberen Fensterbalken). Nach etwas: Wundern Sie sich bei diesem Spiel über nichts!

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursorpfeile	Raumschiff bewegen
[STRG]	Schießen
[ESC]	Demo verlassen
[F1]	Hintergrund an/aus

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, Windows 95

Jagged Alliance - Deadly Games

Zu den strategischen Highlights des Jahres 1995 gehörte eindeutig Jagged Alliance von Sir-Tech. Hinter der pixeligen VGA-Fassade verborgen sich nervenaufreibende Soldatengefächte im Dschungel einer kleinen Insel. „Deadly Games“ ist die Multiplayer-Variante dieses Klassikers und bietet u.

Schade!



Du fühlst Dich beschissen, weil Du wieder mal nur die Hälfte kriegst.



a. Modern- und Netzwerk-Funktionen sowie zusätzliche Waffen und sogar einen Level-Editor.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten.

Megarace 2



Liebhaber von Hi-Octane und Death Track aufgepaßt! Megarace 2 bietet Action, atemberaubende Kamerafahrten und Rennspaß in einem. In unserer spielbaren Demoversion steuern Sie Ihren Flitzer über die sogenannte „Tibet“-Rennstrecke. Wenn man sich erst einmal an die Steuerung gewöhnt hat, sind spannende Verfolgungsjagden garantiert.

Tastaturbelegung

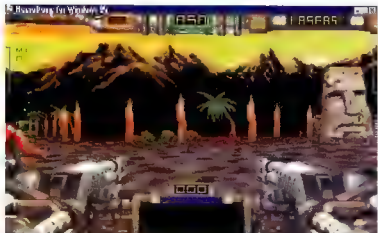
Taste	Aktion
Leertaste Videoclip überspringen
[ESC] Zur spielbaren Demo springen

Während der spielbaren Demo

Cursor unten Beschleunigen
Cursor oben Bremsen/Rückwärts fahren
Cursor links Links
Cursor rechts Rechts
Leertaste Feuer
[TAB] Frontwaffe wechseln
Zwischen Minen und Öl umschalten
[RETURN] Mine/Öl abwerfen

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

Necrodome



Die Mischung aus traditionellem Rennspiel und einem 3D-Action-Shooter versetzt Sie an das Steuer eines schwerbewaffneten Fahrzeugs, das über einen abgegrenzten Parcours donnert und die Konkur-

renten mit MC-Salven, Raketen, Bomben, Minen und Lasern außer Gefecht setzt. Während der Fahrt können Sie sich obendrein mit Power-Ups und zusätzlicher Munition eindecken. Unten sehen Sie eine Übersicht der wichtigsten Tastaturkommandos, diese ist allerdings unvollständig. In der Datei README.TXT im Spielverzeichnis Ihrer Festplatte können Sie die vollständige Zusammenfassung nachlesen. Wichtiger Hinweis: Damit die Necrodome-Demo auf Ihre Festplatte installiert werden kann, ist die Eingabe eines Passworts nötig. Geben Sie nach der Aufforderung „ENTER PASSWORD“ bitte die Zeichenfolge „SPEZI“ (in Kleinbuchstaben!) ein und bestätigen Sie die anschließende Rückfrage mit „Y“ für „Yes“.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Cursor unten Beschleunigen
Cursor oben Bremsen/Rückwärts fahren
Cursor links Links
Cursor rechts Rechts
[SHIFT] Turbo-Modus
[STRG] Hauptgeschütz abfeuern
[ALT] Zweigeschütz abfeuern (Geschützturn)
1 Hauptgeschütz auswählen
2 Zweigeschütz auswählen
x Aus dem Fahrzeug springen
x Vom Fahrer zum Geschützturn umschalten
Leertaste In ein Fahrzeug einsteigen
[ESC] Demo verlassen

Hardware-Voraussetzungen: Pentium 60, 8 MB RAM, Windows 95

Nemesis: A Wizardry Adventure



Unter Rollenspiellern löst allein die Erwähnung des Wortes Wizardry ein verheißungsvolles Glitzern in den Augen aus. Hersteller Sir-Tech kündigt im Rahmen dieser berühmten Fantasy-Serie ein Adventure an, das auf Wizardry basiert. Das Spiel wird vorrangig in der Ich-Perspektive ablaufen und neben kniffligen Puzzles auch Schwachpunkte im Bereich Kampf und Zauberei setzen. Die selbstlaufende Demoversion vermittelt erste Eindrücke aus dem Spiel.

Wichtiger Hinweis: Sollte dieses Programm auf Ihrem Computersystem mit einer Fehlermeldung abbrechen, so versuchen Sie bitte eine erneute Installation mit der Einstellung „NO SOUND“ für MIDI- und Soundkarte.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX33, 8 MB RAM

Shattered Steel



Das 3D-Actionspiel von Interplay fasziniert vor allem durch seine ausgereifte SVGA-Grafik-Engine. Sie steuern einen Roboter, der auf der Oberfläche eines Planeten umhersteuert und insgesamt 50 verschiedene Gegner vors Fadenkreuz bekommen wird. Die voll spielbare Demo zeigt Ihnen u. a. die ausgeklügelte Maus-/Tastatur-Steuerung.

Tastaturbelegung

Taste	Aktion
Bewegung des Roboters	
Cursor unten Vorwärts laufen
Cursor oben Bremsen/Rückwärts laufen
Cursor links Links
Cursor rechts Rechts
W Kopf heben

S Kopf senken
A Kopf nach links drehen
D Kopf nach rechts drehen

Waffenkontrolle

Maustaste #1 Primärwaffe abfeuern
Maustaste #2 Sekundärwaffe abfeuern
Leertaste Sekundärwaffe auswählen

Energiefluß-Kontrolle

[ENF] Waffenergie + 10 %
[ENF] Waffenergie - 10 %
[POS 1] Schildenergie + 10 %
[ENDE] Schildenergie - 10 %
[BILD-Hoch] Motorenenergie + 10 %
[BILD-runter] Motorenenergie - 10 %

Cockpit-Kontrolle

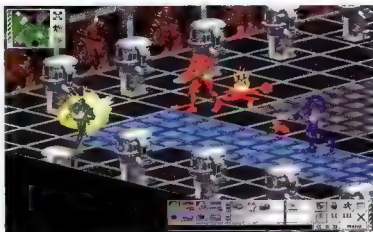
[F1] Bitmap-Cockpit
[F2] Virtuelles Cockpit
[F3] Externe Ansicht
[F4] Kartenansicht
[F5] Missions-Info
[F6] Linkes Multi-Funktions-Display (MFD) einstellen
[F7] Mittleres MFD einstellen
[F8] Rechtes MFD einstellen

Verschiedenes

[STRG]+Cursorstasten Geschützturm heben/senken
[ALT]+Cursorstasten Kopfbewegung im virtuellen Cockpit
[ALT]+Cursorstasten Externe Ansicht drehen
C Blickrichtung zentrieren
N Nächstes Ziel
T Gegner anvisieren
X Automatische Zielerfassung

Hardware-Voraussetzungen: 486/66, 8 MB RAM, Maus

Wichtiger Hinweis für Windows-95-Benutzer: Da es beim Starten dieses Programms unter Windows 95 zu Abstürzen kommen kann, sollten Sie vor der Installation Ihren Computer im MS-DOS-Modus starten

Total Mania

Origins Crusader und die Nachwirkungen: Total Mania von Domark überläßt Ihnen die Kontrolle über einen Pulk Söldner, die sich in ihrer feindlichen Umgebung behaupten müssen. Dank der isometrischen 3D-Ansicht behalten Sie bei Ihren Missionen stets den Überblick. Ein umfangreiches Waffen-Arsenal und gewitzte Gegner gehören zu den Spezialitäten von Total Mania.

Grundlegende Spielsteuerung:

- Um Ihre Söldner an einen bestimmten Punkt auf dem Bildschirm vorrücken zu lassen, bewegen Sie den Mauscursor an die gewünschte Stelle und bestätigen mit einem Linksklick.
- Um einen Schuß abzugeben, bewegen Sie den Mauscursor über das Zielobjekt und drücken UND halten die rechte Maustaste. Wenn der Cursor sich dann in ein rotes Fadenkreuz verwandelt, können Sie mit der linken Maustaste einen Schuß auslösen.
- Um einen Gegenstand aufzuheben, lassen Sie Ihre Söldner einfach über dessen Position am Bildschirm laufen.
- Um einen Gegenstand zu benutzen, klicken Sie diesen mit der linken Maustaste in Ihrem Inventory an.

Kompletter Wahnsinn für Game-Freaks

Complete Onside Soccer. Das erste Spiel mit vollem Action-Fußball und komplettem Management-Teil. Rasen-Realismus pur für Playstation und PC:

- über 7000 Spieler-Animationen für perfektes Gameplay
- völlig freie Wahl der Spielperspektive
- voll korrespondierender Live-Kommentar
- 4 europäische Landesligen mit den Original-Teams, inkl. Bundesliga
- kompletter Management-Teil mit direktem Einfluß auf das Spielgeschehen
- Super-Liga, verschiedene Wetterbedingungen, Spielfeldabnutzung ...



PC CD-ROM



Distributed by

Complete Onside Soccer © 1996, John Barnes, Graham Cox, Manlywood, The Game is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. (SCEA), a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995, KONAMI. All Rights Reserved. Information

- Linksklicken Sie das Batterie-Symbol, wenn Ihren Söldnern die Energie ausgeht, linksklicken Sie das Medikit-Symbol, wenn Ihre Söldner ernsthaft verletzt sind.

Weitere Hinweise zur Spielsteuerung und Installation entnehmen Sie bitte der Datei „README.TXT“ im Spielverzeichnis auf Ihrer Festplatte.

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, Windows 95

Zork: Nemesis



Einer der innovativsten und optisch attraktivsten Zugänge im Adventure-Bereich kommt von Activision: Zork: Nemesis besitzt durch eine mitreißende Atmosphäre, intelligente, nicht zu einfache Puzzles, wunderschöne Musik und eine völlig neuartige Grafik-Engine, die stufenlose 360°-Drehungen um die eigene Achse ermöglicht und die Sie auch in dieser Demo antesten können. Eine sehr ausführliche Beschreibung der Spielsteuerung bietet Ihnen die beigelegte Windows-Hilfs-Datei (ZNMHELP.HLP), die sowohl unter Windows 3.1 als auch unter Windows 95 geöffnet werden kann.

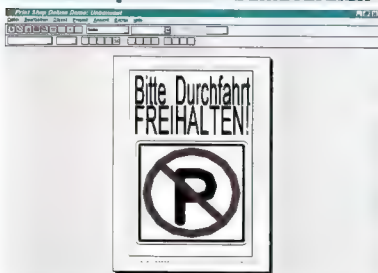
Wichtiger Hinweis: Das PC Games-Menüprogramm versucht, vor der Installation das auf Ihrem PC laufende Betriebssystem zu analysieren. Das Ergebnis dieser Analyse bestimmt, welche der beiden Programmversionen (entweder die Windows 95-Demo oder die MS-DOS-Demo) bei Ihnen installiert wird. Sollte diese automatische Erkennung bei Ihnen versagen, so können Sie die beiden Versionen auch „von Hand“ installieren. Die Installationsprogramme finden Sie in den folgenden Directories der PC Games-CD:

DOS-Version: D:\PCGAMES\NEMEMO\DOS\INSTALL.EXE

Win95-Version: D:\PCGAMES\NEMEMO\SETUP.EXE

Hardware-Voraussetzungen: 486DX2/66, 8 MB RAM, VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte, DOS/Windows 95

Print Shop Deluxe - Demoversion



Viele unserer Leser, die bereits zu C64-Zeiten im Computarbereich aktiv waren, kennen dieses Programm: Der Print Shop von Broderbund Software ist ein Druck-Utility, mit dem sich in kürzester Zeit wunderbare Einladungskarten, Poster und Urkunden ausdrucken lassen. Mit der Deluxe-Version für Windows-PCs erlebt das Programmpaket jetzt ein neues Revival. In unserer Demoversion können Sie alle Funktionen antesten und sogar eigene Schilder drucken. Die Print Shop Deluxe-Demo finden Sie im Untermenü „ZUBEHÖR/SPECIAL“.

PC Games-Reportage: Die E3 in Los Angeles



mit Markus Krichel

Daß ein gedruckter Messebericht zwar interessant ist, niemals aber die unglaubliche Stimmung vermitteln kann, die auf der größten Computerspiele-Messe der Welt herrscht, wissen wir selbst ganz gut. Für alle Geheimnebeln haben wir deshalb unseren USA-Reporter Markus Krichel wieder mal auf Reisen geschickt. In unserer über 10-minütigen Messe-Reportage präsentieren wir Ihnen bewegte Bilder von den interessantesten Neuerscheinungen. Die E3-Reportage finden Sie im Untermenü „ZUBEHÖR/SPECIAL“.

Unsere Rubrik Kleinanzeigen ist in mehrere Unterpunkte unterteilt. Je nachdem, ob Sie Hardware, Software oder sonstiges suchen, wählen Sie einfach die entsprechende Rubrik an. Auf Ihrer Suche nach dem gewünschten Artikel können Sie sich von Anfang bis Ende durchklicken oder sich von der eingebauten Suchfunktion unterstützen lassen. Suchen Sie beispielsweise nach einem Pentium- oder 486er-Prozessor, so genügt es, die Zeichenfolge „PENTIUM“ bzw. „486“ als Suchstring einzugeben. Wenn die von Ihnen vorgegebene Zeichenfolge in einer Anzeige gefunden wurde, blättert das Menüprogramm automatisch zum ersten passenden Eintrag vor. Wollen Sie die Suche mit dem selben Suchbegriff fortsetzen, so klicken Sie einfach erneut auf die Suchen-Taste - andernfalls werden Sie aufgefordert, einen neuen Begriff einzugeben.



S O F T

Bestellung unter: 04344-41777 & 41778

04344-41779 & 0431-578380

Fax

04344-41779 & 0431-578380

BoxSound 32 Wave D, Waveable-Synthese	189,-DM
BoxSound 32 Wave FX D mit Waveable-	239,-DM
Box Korg Wave 32 D, Waveable-Upgrade	189,-DM
und Mikrophone für alle Soundkarten	9,90 DM
Micro-Phone Dynamisch	19,90DM
One, Infrarot-Joystick gut geeignet für Actionspiele	139,-DM
teilerbar: Grip Game System mit NHL 96	179,-DM

Die Maxikarten mit Software für Windows 3.x und Win95 und deutschen Anleitungen. Maxikarten haben Super-Testergebnisse in den PC-Magazinen.

ushest II Alfa Twin zum Anschluß von mehreren Joysticks an eine Joystickbuchse. Spielen Sie Ihre Action & Sportsplele nun einfach mit 2 Joysticks oder schalten Sie ganz einfach zwischen Ihren Joysticks um. Beliebig erweiterbar.

Das schwarze Auge 3 DV 39,- DM*
Vorbestellen zum Superpreis

Command&Conquer-Red Alert DV 59,-DM

Warcraft 2 Expansion Set DV 25,- DM
Nicht nur eine einfache Erweiterung !!!!

Logz Deutsche Anleitung 25,- DM
Ein tierischer Screensaver von Mindscape

Isabell I. komplett Deutsch 89,- DM
Der neueste Hit aus dem Hause Ascon

Cattle Arena: Toshinden dt. Anl. 66,- DM
Beat em Up der Superlative in guter Grafik

Kommen Sie dem Mordkomplott auf die Spur

Bis zu 16 Spieler im Netz mit SVGA-Grafik

DM



RUNNER

Passend zur EM '96:
Fußball Weltmeisterschaften 1936-1994 39,-DM

Das Angebot können Sie auch direkt in folgenden Läden kaufen
Die Ladenpreise können von den Versandpreisen abweichen
Computer Börse Essen

AST - Multimedia
Große Paaschburg 17, 25524 Itzehoe, Tel: 04821-600177
HCI - Multi-Media

Knooper Weg 144, 24105 Kiel, Tel: 0431-578180
Händler-Anfragen erwünscht

DV Abuse ACT
 DV Absolute Zero
 DV After Life SIM
 DV Afterlife 64D Longbow SIM
 DV Arbura 2 (WIN) NS
 DA Alien Trilogie SAG
 DV Ancient Empires ACT
 DV Angel Devil ROL
 DV Arvnl of Dawn ADV
 DV Ascendancy ADV
 DV Bad Mojo ADV/NSM
 MV Badies STR
 DV Batomies Fuch (Brown Sword) ADV
 DA Battle Cruiser COM
 DV Big Red Racer SIM/ACT
 DV Bullsum SIM
 DA Bood & Magic
 DV Bundesliga Germanen Hattrick 3, Incl. Editor SIM
 DV Cactus SIM
 DV Caesar 2 SIM
 DV Capitalism, Der Kapitalist SIM
 DV C-vision 1 SIM
 DV Clomponchje Manager II SIM
 DA Chronicles of the Sword ROL
 DV Clonus Wam STR
 DA Comix Zone ACT SSeg-Adaption
 DV Command & Conquer SYGA WIN 95 III NEU
 DV Conquer Meas on CD ZUS
 DV Congo The Movie ADV
 DA Conquest of the New World SIM
 DV Cyberangel STR/ADV
 DV Cybergame: Darklight Awakening ACT
 DV Cyberjacks STR/ADV
 DV Dagerfall ROL
 DA Dark Seed II ADV
 DV Das schwarze Auge 3 Schatzten über Riva
 DV Death Race ADV
 DV Death Simulator ACT/ROL
 DV Delusion 5 SIM
 DV Der Planer 2 SIM
 DV Der Procturateur STR
 DV Diablo 3 SIM
 DV Die Fugger II SIM
 DV Die Legende von den Anderrnen SIM/STR
 DV Die große Schlacht um Getzysburg SIM/STR
 DV Die Siedler 2, Die Römer
 DV Die Nixen 4D SIM
 DV Die Wurmhole Keeper ROL/STR
 DV Earth Worm Jim (WIN95) GES/ACT
 DV Emerald Sim 2, Incl. Teil I JRA
 DA Eartheight, Skyforce ACT
 DA ECCO die Dolphn n ACT/GES SSeg-Adaption
 DV Ego 2 SIM
 DV Euro 95 SPO/SIM
 DV FI Grand Prix 2 SIM/SPO
 DA Football 1 SIM
 DV Formula 1 Manager 96 SIM
 DV Fantasie General STR
 DV Das Atack ACT
 DV FIFA Soccer 96 SIM ATK*
 DV Gabriel Knight 2 ADV
 DV Game Wars STR
 DV Hardline ACT
 DA Heart of Darkness ACT
 DV Heavy Mission: The Siege of the Dark Citadel
 DV Hugo - belagert vom Kabbelani 3,5 GES
 DV Hugo 3, CDROM-Vers on
 DV Hymn of the Kings STR
 DV I k'ndom of Magic STR
 DA Loadstar ACT/SIM
 DV MAD TV 2 SIM
 DV Magic the Gathering STR
 DA Master of Atlantis STR
 DV Master of the Simulation Collection ACT
 DV Mechwarrior II, Premium Edition Network ACT
 DV Mechwarrior 2, Mission Disk I ZUS
 DV Monopoly STR
 DV Myth: Special Edition Incl. Serates n-Handbuch
 DV Myth: Special Edition SIM ATK*
 DV Need for Speed SIM
 DV NHL Hockey 96, SIM/SPO ATK*
 DV Nintendo 64 SIM
 DV Offensive STR
 DA Olympic Games SPO ATK*
 DV Olympic Soccer SPO ATK*
 DV P&P Imperia I
 DV P&P Phantasmagoria (7 CD's) ADV
 DV P&P Bowling SIM
 DV PGA European Tour Golf 96 neue Plätze SPO
 DV Pinball 95 SIM
 DV Pinball JDDG/STR
 DV Pinball Wizard 2000 6 Tische + Construction
 DV Pole Position SIM CDROM
 DV Power Rangers: Zeo ADV wird nicht ersetzt
 DA Powerplay Hockey SIM/SPO ATK*
 DV Prey ACT
 DV Real World Paradise ADV
 DA Psych c Detective ADV
 DV Puppen, Fernen und Prosten ADV
 DV Quasimodo STR
 DV RAN Soccer SIM/SPO ATK*
 DV RAN Trainer 2, SIM/SPO
 DV RAN Trainer 2, SIM/WIN 95 III
 DV Red Ghost, Science Fiction ADV
 DA Renegade II - Return to Jacobs Star SIM
 DV Real Life n (each for 2 Spieler) ADV
 DA Revolution X
 DA R-Joe Racer SIM
 DV R-Joe Racer II ADV

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

<p>MaxiSource MaxiSource Maxi Kom Sand Mic Profil-Mic VIROne, Endlich i Alle Mac deutsche In den PC</p> <p>Neuheit eine Joy einfach mehrere</p> <p>Das</p> <p>Ab so</p> <p>Comm 2 Teil d</p> <p>Warc Ni</p> <p>Dogz Ein</p> <p>Ellisa Du</p> <p>Battle Beat</p> <p>Star T Komm</p> <p>Witch Bis z</p> <p>R</p> <p>Fußball</p>	<p>Unter A Die La</p> <p>B</p> <p>Große P</p> <p>K</p>
--	--

ZUB
Wave D, Wave
Wave FX D
re 32 D, Wave
Wave für alle So
ne Dynamisch
ne-Joystick und
Gr. Games
mit, Software
stellungen, Ma
sationen

WAVE
e Town, zum
Spiele, die
Physik und
um. Beliebige

WAR
Beste aller
D & S

CONQUEST
Strategiehan

EXPAN
Zwei Expans

DEUTSCHE
scher Screen

KOM
die Kom

ANNA: TOSH
der Sü

KLING
- Klinge
Sie dem M

II D
Spiel im

69. D

LADE
können Sie
selbst können

COMPU
AST -
bung 17,25
HCL-
Weg 144, 2

PAAS
meistersen

HER-AN

HÖR
e-Synthese
verab-e
-Upgrade
parcan
grates for Action
mit NHL 96
Windows 3.x
in haben Super

3 DIV
m Super
im Bundes

ed Alerts
rs erschei

Set DW
ers die Erw

leitung
ever von N

Deutsch
en die A

Anleitung
komplett

Anleitung
etz mit SV

EM '96
in 1936-1

erkauf
rekt in folgen
Verandpreis
brue Essen
reisen, Tel 020
Media
-Media
Kiel, Tel: 043

189,- DM
239,- DM
189,- DM
9,80 DM
19,90 DM
139,- DM
79,- DM
Vin95
Endergebnisse

Physiologie an
das Leben nun
zwischen
39,- DM

DM⁺
s
39,- DM

89,- DM
ermächst
15,- DM
scape
89,- DM
con

56,- DM
Grafik

66,- DM
ie Spur

59,- DM
Grafik

ER

39,- DM

den kaufen
welchem

35
1-600177

180

Lösungsbücher

[illegible][illegible]

Police Quest 4	20.0
Police Quest SWAT	14.9
Princess of Persia	4.9

EV-Englische Verz., MA-Multilinguale
Anl Die Kurze hinter den Program-
men. ACT-Action, ADV-Adventure
GES-Geschicklichkeit, J&R-Jump &
Run, ROL-Rolenspiel, SAM-Samm-
lung, SIM-Simulation, STR-Strategie
SPO-Sport, ATK- Alfa Twin kompa-
tibel, (siehe oben rechts). * Bei
Anzweischluß nach oben rechts.

Personal File	4,900M
Raven of Ioder2-je	14,900M
Repe Assault1+2,Private	4,900M
Rdd e of Master Lu	14,900M
Sam & Max	14,900M
Shannara	4,900M
Simon the Sorcerer 1o.2 je	14,900M
Space Quest 6	14,900M
Space Quest 1-5	20,000M
Star Trek, Next Generat.	14,900M
Star Trek 1-2	20,000M
Stonekeep	14,900M
System Shock	14,900M
T	14,900M

Wir liefern per Nachnahme oder Vorkasse UPS und Post. Auslands-sendungen nur gegen Vorkasse (Euroscheck zzgl. 20,-DM Ver-sandkosten) UPS-NN zzgl. 15,-DM, Post-NN zzgl. 10,-DM, bei Vorkasse zzgl. 8,-DM. Sichere Verpackung (+ 3,50DM). Ab 250,- DM Bestell-wert: Versandkostenfrei.

Terra Nova	1,900DM
The Dig	1,900DM
Time Gate I Knights Ch.	1,900DM
Torin's Passage	1,900DM
Touche 5th Musketeers	1,900DM
Ultima 3-6 Sammelband	20,000DM
Ultima 7 Teil 1,2+2+Forge	20,000DM
Ultima 8-Pagan	1,900DM
Ultima Underworld fo.2 je	1,900DM
Warcraft 2 in Planung	1,900DM
Wingcommander 3 o 4 je	1,900DM
Wizardry 6 oder 7 je	1,900DM
Woodruff and the Schn	1,900DM
Zak McKracken	1,900DM

CHARTS

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	(-)	Die Siedler 2	Blue Byte	1
2	(4)	Civilization 2	MicroProse	2
3	(1)	Command & Conquer	Virgin	8
4	(3)	Megapak 5	Koth Media	2
5	(-)	Conquest of the New World	Interplay	1
6	(5)	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	6
7	(2)	Wing Commander 4	Origin	3
8	(7)	Die Fugger 2	Sunflowers	2
9	(6)	Hugo 3	ITE	8
10	(-)	World of Combat	Compilation	1
11	(-)	Blue Byte Collection	Blue Byte	1
12	(20)	Gabriel Knight 2	Sierra	3
13	(-)	Win Skat	CDV	1
14	(16)	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	3
15	(-)	Caesar 2	LucasArts	1
16	(8)	Rayman	Ubi Soft	2
17	(13)	Descent 2	Interplay	2
18	(15)	Rebel Assault 2	LucasArts	2
19	(12)	IndyCar 2	Papyrus	4
20	(-)	Bad Mojo	Acclaim	1

Joysoft Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	-	Duke Nukem 3D	Apogee	1
2	1	Die Siedler 2	Blue Byte	2
3	2	Civilization 2	MicroProse	2
4	-	The Dig	LucasArts	1
5	-	Silent Hunter	Mindscape	1
6	-	Cyberia 2	Virgin	1
7	-	F1 Manager 96	Software 2000	1
8	-	Rebel Assault 2	LucasArts	1
9	4	C & C: Der Ausnahmezustand	Westwood	4
10	-	Shannara	Virgin	1
11	5	Command & Conquer	Westwood	8
12	-	AHD64D Longbow	Electronic Arts	1
13	3	Conquest of the New World	Interplay	2
14	8	WarCraft 2	Blizzard Entertainment	7
15	20	FIFA Soccer 96	Electronic Arts	5
16	15	The Riddle of Master Lu	Sanctuary Woods	2
17	13	Gabriel Knight 2	Sierra	6
18	7	Scenariomania	Bigtower	2
19	12	Worms Reinforcements	Ocean	2
20	-	Fast Attack	Sierra	1

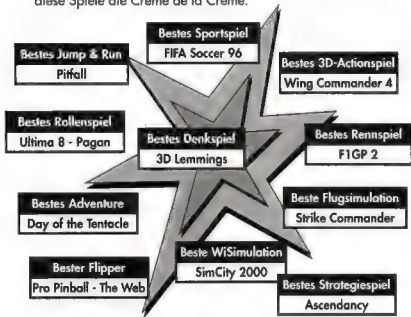
Die besten Spiele im Überblick

Seit kurzem präsentieren wir Ihnen auf dieser Seite die 50 besten PC-Spiele - übersichtlich aufgeführt in einer nach Wertung sortierten Liste inklusive Genre und Hersteller. Als Zusatz-Service nennen wir auch die jeweilige Ausgabe, wo Sie den dazugehörigen Testbericht finden. Wie Sie dabei sicherlich feststellen, haben wir eine Reihe von älteren Titeln herabgewertet, damit die Relation zu den Ratings der Neuerscheinungen stimmt. Im Gegensatz zur vergangenen Ausgabe (Zork: Nemesis, Die Siedler 2) gelang es diesmal keinem unserer Testkandidaten, in die „Hall of Fame“ aufzusteigen.

Titel	Wertung	Genre	Test in Ausgabe	Hersteller
FIFA Soccer 95	94%	Sportspiel	Jan 96	Electronic Arts
NBA Live 95	93%	Sportspiel	Mai 95	Electronic Arts
SimCity 2000	93%	WISimulation	Mrz 94	Maxis
Wing Commander 4	93%	3D-Action	Apr 96	Origin
Virtua Fighter PC	93%	Kampfsportspiel	Aug 96	Sega
Ascendancy	92%	Strategiespiel	Okt 95	Logic Factory
Formula One Grand Prix 2	92%	Rennspiel	Apr 96	MicroProse
Magic Carpet 2	92%	3D-Action	Nov 95	Bullfrog
Terra Nova	92%	3D-Action	Mai 96	Electronic Arts
Bundesliga Man. Hattrick	91%	WISimulation	Aug 94	Software 2000
CivNET	91%	Strategiespiel	Sep 95	MicroProse
Colonization	91%	Strategiespiel	Nov 94	MicroProse
Die Siedler 2	91%	Strategiespiel	Jun 96	Blue Byte
Hattrick	91%	WISimulation	Jul 95	Ilkarion
Strike Commander	91%	Flugsimulation	Aug 93	Origin
Ultima 8 - Pagan	91%	Rollenspiel	Mai 94	Origin
Battle Isle 3	90%	Strategiespiel	Okt 95	Blue Byte
Civilization 2	90%	Strategiespiel	Mai 96	MicroProse
Command & Conquer	90%	Strategiespiel	Sep 95	Westwood
Day of the Tentacle	90%	Adventure	Jul 93	LucasArts
Descent	90%	3D-Action	Mrz 95	Interplay
Duke Nukem 3D	90%	3D-Action	Apr 96	Apogee
Indiana Jones 4	90%	Adventure	Okt 92	LucasArts
Jagged Alliance	90%	Strategiespiel	Jul 95	Sir-Tech
Pitfall	90%	Jump&Run	Nov 95	Activision
Pro Pinball - The Web	90%	Flipper	Jan 96	Empire
System Shock	90%	3D-Action	Nov 94	Looking Glass
The Riddle of Master Lu	90%	Adventure	Dez 95	Sanctuary Woods
Ultima Underworld 2	90%	Rollenspiel	Okt 93	Origin
WarCraft 2	90%	Strategiespiel	Feb 96	Blizzard Entertainment
Wing Commander 3	90%	3D-Action	Feb 95	Origin
Crusader: No Remorse	89%	Action-Adventure	Dez 95	Origin
Indy Car Racing	89%	Rennsimulation	Nov 93	Papyrus
NHL Hockey 96	89%	Sportspiel	Dez 95	Electronic Arts
Simon the Sorcerer 2	89%	Adventure	Sep 95	Adventure Soft
The Dig	89%	Adventure	Jan 96	LucasArts
Virtual Pool	89%	Sportspiel	Jul 95	Interplay
Zork: Nemesis	89%	Adventure	Jun 96	Activision
Blutfuß	88%	Rennspiel	Jan 96	Virgin
Eurofighter 2000	88%	Flugsimulation	Jan 96	Digital Image Design
Mechwarrior 2	88%	3D-Action	Okt 95	Activision
Stonekeep	88%	Rollenspiel	Jan 96	Interplay
WWF Wrestlemania	88%	Sportspiel	Jan 96	Acclaim
3D Lemmings	87%	Denkspiel	Sep 95	Pygnosis
Aladdin	87%	Jump&Run	Nov 94	Virgin
Chewy - Escape from F5	87%	Adventure	Dez 95	Blue Byte
Discworld	87%	Adventure	Apr 95	Pygnosis
FX Fighter	87%	Arcade-Action	Aug 95	Argonaut
Hardball 4	87%	Sportspiel	Apr 95	Accolade

Die Referenzen

Für jedes Genre gibt es die sogenannten Referenzen, an denen die Neuerscheinungen gemessen werden. Neben den PC GAMES TOP 50 finden Sie auf diesen Seiten fortan für jedes Genre das absolute Topspiel. In Bezug auf technische Umsetzung (Grafik, Sound) und Spielspaß (Gameplay, Handling) repräsentieren diese Spiele die Creme de la Creme.



Bewertungskästen

Diese Auflösungen werden unterstützt.

Diese Betriebssysteme werden unterstützt.

So viel Speicher HD (CD) wird benötigt (ist belegt).

Die angegebene Mindestkonfiguration.

Die von der Redaktion empfohlene Konfiguration.

Das Spiel ist Modem-, Nullmodem-, Netzwerk-fähig.

SPECS & TECHS

VGA / Tastatur

SVGA / Maus

OSWIN 3.1 / Joystick

WIN 95 / SoundBlaster

HD 6 MB / General MIDI

CD 497 MB / Audio

REQUIRED

486DX2, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX2, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Systeme

Diese Eingabegeräte werden akzeptiert.

Diese Soundstandards werden unterstützt.

RANKING

Adventure	
Grafik	65%
Handlung	65%
Spielspaß	45%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Enjo
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

In dieses Genre läßt sich das Spiel einordnen

Die Einzelwertungen im Überblick

Die Sprache im Handbuch/Spiel.



Tel 0 61 42 / 5 96 90 • Fax 56 21 70

11th Hour	DV 84,90	Lost Eden	DV 74,90
5th Musketeer	DV 67,90	Mad TV 2	DV 79,90
Albion	DV 79,90	MAG	DV 69,90
Aliens	DV 72,90	Magic Carpet 2	DV 74,90
Avnfl of the Dawn	DV 69,90	Mechwarrior 2	DV 74,90
Apache Longbow	DV 74,90	Monopoly	DV 58,90
Ascendancy	DV 55,90	NBA Live 96	DV 78,90
Bad Mojo	DV 79,90	Need for Speed	DV 74,90
Batmann Forever	DH 78,90	NHL Hockey 96	DV 74,90
Battle Isle 3	DV 70,90	Panzergeneral 2	DH 68,90
Bermuda Syndrome	DV 86,90	PGA Tour Golf 96	DH 74,90
Bling	DV 59,90	Phantasmagoria	DV 76,90
Bleifuß	DV 49,90	Pitfall	DV 74,90
Braindead 13	DV 63,90	Pole Position	DV 84,90
Burning Steel 4	DV 69,90	Police Quest - SWAT	DV 78,90
Caesar 2	DV 72,90	Psycho Pinball	DV 79,90
Capitalism	DH 76,90	RAN Soccer	DV 74,90
Civilization 2	DV 77,90	RAN Trainer 2	DV 68,90
Command & Conquer	DV 79,90	Rawlin Project	DV 53,90
Command & Conquer Data	DV 27,90	Rebel Assault 2	DV 79,90
Command Aces of the Deep	DV 74,90	Riddle of Master Lu	DV 69,90
Conquest of the New World	DV 82,90	Ripper	DV 77,90
Crusader - No Remorse	DV 74,90	Rivers of Dawn	DV 67,90
Cyberia 2	DV 69,90	Sensible World of Soccer	DV 79,90
Cybermage	DV 78,90	Shannara	DV 69,90
Cyberspeed	DV 71,90	Silent Hunter	DV 68,90
Der Drudenziel	DV 59,90	Sim Isle	DV 79,90
Der Planer 2	DV 69,90	Sim Town	DV 79,90
Der Seelenturm	DV 67,90	Simon the Sorcerer 2	DV 64,90
Descent 2	DV 84,90	Space Marine	DV 74,90
Destruction Derby	DH 84,90	Star Trek - A Final Unity	DV 69,90
Die Fugger 2	DV 74,90	Steel Partners	DV 67,90
Die Siedler 2	DV 69,90	Stonekeep	DV 83,90
Dungeon Keeper	DV 84,90	Syndicate 2 - Wars	DV 78,90
Earthworm Jim	DV 84,90	Terra Nova	DH 69,90
F1 Manager 96	DV 64,90	TFX 2000 Eurofighter	DV 79,90
Fantasy General	DV 69,90	The Dig	DV 73,90
Fast Attack	DV 67,90	This Means War	DV 71,90
FIFA-Soccer 96	DV 64,90	Thunderhawk 2	DV 68,90
Fighter Duel	DV 76,90	Tie	DH 49,90
Formula 1 Grand Prix 2	DH 67,90	Top Gun - Fire at Will	DV 78,90
Gabriel Knight 2	DV 97,90	Tollin's Passage	DV 79,90
Grand Prix Manager	DV 83,90	Tyrial Pursuit	DV 74,90
Heart of Darkness	DV 82,90	Turkian	DV 57,90
Heroes of Might & Magic	DV 64,90	Vollgas	DV 78,90
Hugo 3	DV 72,90	Warcraft 2	DV 69,90
Indy Car Racing 2	DV 64,90	Warcraft 2 Data	DV 24,90
Kingdom of Magic	DV 69,90	Warhammer	DV 67,90
Kings Quest 7	DV 39,90	Wing Commander 4	DV 94,90
		Z	DV 69,90

Versand nur im Inland. Ab DM 250 portofrei. Vorkasse plus DM 7,90 (Euroscheck bis DM 400).
Nachnahme plus DM 10,90 zzgl. Zahlkartengebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware
berechnen wir pauschal DM 20/- Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

J. Hartmann & P. Klinger GbR
An den Weiden 36 • 65428 Rüsselsheim
Tel 06142 / 59690 • Fax 06142 / 562170

So erreichen Sie uns:

Anschritt

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion, PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe

100567.3006 (Oliver Menne)
100335.1252 (Thomas Borovskis)
100546.3040 (Harald Wagner)
100727.3425 (Petra Maueröder)

Reklamationshotline

Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Bei Reklamationen

wenden Sie sich an
Astar Media GmbH
Reklamation: PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

PC Games Mailbox

Analog: (09 11) 9 36 65 50
Digital: (09 11) 9 36 65 55

Abbestellung

(09 11) 5 32 51 79
Nur für Abbestellungen oder Fragen
zum Abonnement! Nicht bei techni-
schen Fragen oder Tips & Tricks.

Verlagsanschrift

Computer Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer:

Adolf Silbermann

Chefredakteur:

Christian Geltenphof

Stellvertreter des Chefredakteurs:

Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure:

(verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)

Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:

Roland Gerhardt

Textkorrektur:

Herbert Aichinger

Redaktion Deutschland:

Herbert Aichinger, Hans Ippisch,

Petra Maueröder, Rainer Raszirt,

Harald Wagner

Redaktion USA:

Markus Krichel, Longmont, Colorado

CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistent:

Michael Erwin

Freier Mitarbeiter:

Stefan Gnad

Layout:

Alexandra Böhm, Roland

Gerhardt, Hansgeorg Halmer, Simon

Schmid, Hans Strobel, Gisela Träger

Titelgestaltung:

Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung

der Eigenanzeigen:

Stefanie Geltenphof

Produktionsleiter:

Michael Schraut

Vertrieb:

Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:

Roland Bollendorf

Druck

Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk

Astar Media GmbH

Abonnement:

PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Ab

DM 79,- und mit CD-ROM DM 108,-

Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme

Mit der Einreichung von Manuskripten jeder

Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum

Abdruck in den von der Verlagsgruppe her-

ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr

für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann

nicht übernommen werden.

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsgesellschaft Nürnberg

Isarstraße 34, 90451 Nürnberg

Telefon: (09 11) 9 68 32 - 0

Media-Beratung:

Thorsten Szameitot -19

Media-Beratung:

Wolfgang Menne -43

Disposition:

Tanja Kaiser -32

verantwortlich:

Thorsten Szameitot

Telefax: 09 11/64 27 86 0

CompuServe: 101647.2432

D-Netz: 01 71/62 13 14 6

Anzeigenkontakt:

Computer Verlagsgesellschaft Duisburg

Fax: 0203/30511-555

Telefon: 0203/30511-11

Verkauf:

Thomas Kammer -551

Oliver Diems -554

Thomas Diel -552

Disposition:

Gregor Ecker -553

Anzeigenleiter:

Thomas Kammer

verantwortlich für den Anzeigenanteil:

Thorsten Szameitot, Thomas Kammer

Urheberrecht Text

Alle in PC Games veröffentlichten Beiträ-

ge sind urheberrechtlich geschützt. Jegli-

che Reproduktion oder Nutzung bedarf

der vorherigen, schriftlichen Genehmi-

gung des Verlags.

Urheberrecht Coverdisk und CD-ROM

Alle auf der PC Games Coverdisk und

CD-ROM veröffentlichten Programme

sind urheberrechtlich geschützt. Kopie-

ren oder gewerbliche Nutzung bedarf

der vorherigen, schriftlichen Genehmi-

gung des Verlags. Der Verlag übernimmt

keinerlei Haftung für evtl. auftretende

Kosten oder Schäden. Für den Inhalt der

Programme sind die Autoren verant-

wortlich.

Der Verlag übernimmt für Fehler, die

durch die Benutzung der auf CD-ROM

oder Diskette enthaltenen Programme

entstehen, keine Haftung. Die Program-

me stellen keine Entwicklung des Verlags

dar, sondern sind Eigentum anderer

Hersteller. Die Benutzung und Installation

der Programme geschieht auf eigene

Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen

der Firmen I&I und Pearl Agency bei

Inserentenverzeichnis 8/96

Althoff	CD-ROM 73
B&E Games	74
Bachler	66
Bischoff & Partner	74
Bomco	6, 7, 21, 24, 25, 127, 180
Brinkmann	56
Buy or Change	T&T 643
Call & Play	113
CDV	31
Compustore	155
Compucon	17, 18, 19, 157, 163, 171, 175, 177
Comsoft	107
CPS Heidack	161
Cross	137
Data House	74
Dynamic Soft	45
Eagle Games	111
Electronic Arts	11, 42, 43, 117, 119, 121, 123
Funsoft	46, 47, 164, 165
Game It	115
Groß Elektronik	68
Hint Shop	T&T 631
ILS	T&T 631
Index	70
Jet Stream	139
Joysoft	69
Konami	CD-ROM 67, 69, 71
Konami	T&T 633, 635, 639, 641
Langnese	51
Magic Entertainment	41
Marlboro	9
Martini	15
Media Online	75
Media Point	54, 55
MHC Computer	123
Micro Fun	T&T 645
Mindscape	145
MLC Versand	121
Multimedia Soft	T&T 629
Mystic Computer Parts	74
Okay Soft	T&T 643
PC Fun	161
Pearl Agency	153
Playcom	171
Sierra	131
Softsale	71
Software 2000	13
Software Company	129
Software Corner	119
Softwareversand Kriete	T&T 631
Sony	23
Test and Take	117
Theo Kranz Versand	37
Topware	179
Tsunami	CD-ROM 73
Versand 99	109
Warner	29
Wial	73



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung
von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verkaufte Auflage I. Quartal 1996 209.175 Exemplare

Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Mail & Play

Software-Versand

Nur in 46485 Wesel

Am Spaltmannsfeld 16

Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!

Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Der Knüller!

Hard Line

Deutsche Version

DM 59,-

CD-ROM	DA	99	CD-ROM	DA	99
7th Guest	DA	19.99	Heart of Darkness	DV	84.99
5th Musketeer	DV	67.99	Heroes of Might & Magic DV	54.99	
AH - 64 Longbow	DV	79.99	Hugo 3	DV	64.99
Abul-Abbas	DV	67.99	Indy Desktop Adv.	DV	24.99
Amel I. dark 1-3	DV	69.99	Living Ball	DV	44.99
Anvil of Dawn	DV	69.99	Jagged Alliance 2	DV	14.99
Assault America	DV	79.99	John Madden Football 96	DA	74.99
Arcaute Riggins	DA	67.99	Kingdom of Magic	DV	69.99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79.99	Learnings Paint Ball	DV	29.99
Avant Wars	DV	69.99	Living Ball	DV	44.99
Bad Mojo	DA	69.99	Load Star	DV	84.99
Baldies	DA	69.99	Mad TV 2	DV	74.99
Baghnotes Fluch	DV	74.99	Made in Germ. Compil.	DV	39.99
Batman Forever	DA	79.99	Magick the Gathering	DV	69.99
Battle Isle 3	DV	64.99	MANIC Karts	DA	29.99
Battle Race	DA	69.99	Master of Antares	DV	84.99
Battlecrusher 3000 ADDV	DA	64.99	Mecharrior 2	DV	74.99
Bermuda Syndrom	DV	69.99	Mecharrior 2Win 95	DV	74.99
Blood	DV	59.99	Mecharrior 3 Data	DA	39.99
Blut & Magie	DV	49.99	Mega Pack 6	DA	79.99
Blow Away	DV	74.99	Mega Race 2	DV	54.99
Caesar 2	DV	74.99	Monopoly	DV	54.99

Unsere Hit's!

MEGA RACE 2

Errscheinungstermin ca. 28.07.

Deutsche Version.

nur DM 54,-

URBAN RUNNER

Deutsche Version

nur DM 87,-

Elisabeth 2

Deutsche Version

nur DM 89,-

S.T.O.R.M.

Deutsche Version

nur DM 79,-

Bestell-Telefon:

Tel.: (02 81) 9 52 98-0

Fax: (02 81) 9 52 98-10

Central Intelligence	DA	74,99	Myst	DV	64,99
Chromaster	DA	69,99	NBA Live 96	DV	74,99
Civilization 2	DV	79,99	Need for Speed	DV	79,99
Civil War General	DV	69,99	NHL Hockey 96	DV	74,99
Coma Zone	DV	49,99	Olympic Games	DA	67,99
Command & Conquer	DV	79,99	Olympic Soccer	DA	67,99
Command & Conquer	DV	79,99	Orion Burger	DV	67,99
WIN 95 SVGA	DV	74,99	PanzerGeneral 2	DA	49,99
Arms & Coqs. Data	DV	24,99	Pax Imperia 2	DV	14,99
Comm. & Conquer 2	DV	69,99	PGA Bowling	DA	44,99
Command Arms/Win 95	DV	74,99	PGA European Tour	DA	79,99
Congo	DA	67,99	PGA Tour Golf 96	DA	79,99
Conqueror A. 1066	DV	74,99	PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Conquest of New World	DV	74,99	Phantasmagoria	DV	79,99
Cronicle o. l. Sword	DV	74,99	Pitfall / Wind, 95	DV	74,99
Crusader No Remorse	DV	79,99	Pole Position	DV	67,99
Cyberia 2	DV	69,99	Powerplay Hockey	DA	59,99
Cybergame	DV	79,99	Privateer	DV	74,99
Daggerfall	DV	67,99	Pro Pinball the Web	DA	49,99
Derker	DA	74,99	Psycho Pinball	DV	69,99
Das schwarze Auge 3	DV	39,99	Quake	DV	74,99
Death Gate	DV	74,99	Ran Soccer	DA	74,99
Deathline	DV	39,99	Ran Trainer 2	DV	69,99
Defcon 5	DV	74,99	Rayman	DA	59,99
Die große Schlacht	DV	69,99	Rebel Assault 2	DV	79,99
In den Ardennen	DV	69,99	Return Fire	DV	79,99
Die Schlümpe	DV	69,99	Return of Arcade	DV	74,99
Deep Space Nine	DV	74,99	Riddle of Master Lu	DV	79,99
Der Planer 2	DV	69,99	Ripper	DV	79,99
Der Sternenturm	DV	67,99	Rise of the Robots 2	DA	89,99
Descent 2	DA	79,99	Rivers of Dawn	DA	67,99
Descent 2 Missionbuilder	DA	37,99	Schleichfahrt	DV	84,99
Destruction Derby	DA	84,99	Shannara	DV	59,99
Diablo	DV	14,99	Shell Shock	DV	59,99
Die Fugger 2	DV	74,99	Shine	DV	64,99
Die Siedler 2	DV	69,99	Shivers	DV	74,99
Discworld	DV	74,99	Silent Hunter	DV	69,99
Duke Nukem 3 D	DA	77,99	Silent Thunder	DA	74,99
Dungen Keeper	DV	79,99	Sim City 2000 Compil.	DV	89,99
Earth Siege 2	DV	64,99	Sim Tower	DV	74,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99	Sim Town	DV	64,99
Eco the Dolphin	DV	54,99	Space Bugs	DA	69,99
Elisabeth 1	DV	84,99	Space Hulk WIN 95	DA	79,99
Elisabeth 2	DV	89,99	Speed Haste	DA	59,99
Electronic Games	DV	49,99	Star Gate	DV	64,99
F1 Manager	DV	69,99	Star Trak 3 Final Unity	DV	69,99
Fantasy General	DV	69,99	Star Trak Klingon	DV	74,99
Fist Attack	DV	64,99	Stonewall	DV	84,99
Fits Soccer 96	DV	79,99	Star Wars Collection	DA	54,99
Firefall	DA	59,99	- Rebel Assault 1	DV	74,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99	- X-Wing	DV	74,99
Form. One Grand Prix 2	DV	37,99	Star Wars Screensaver	DV	79,99
Ritz & Schach	DV	124,99	Syndicate 2 / Wars	DV	14,99
Galaxy Div	DV	77,99	TFX 2000 Eurofighter	DV	79,99
Game Wars	DV	67,99	Teamcoach	DV	84,99
Hardball 5	DV	79,99	Terra Nova	DA	89,99
Hard Line	DV	59,99			

Command & Conquer 2

"Red Alert"

Errscheinungstermin Ende August!

Deutsche Version

nur DM 89,-

Space Hulk

"The Blood Chapter"

Deutsche Anfertigung

nur DM 79,-

ZORK REBELS

Deutsche Version

nur DM 34,-

TO SHIN DEN

Der PLAY-STATION Knüller auf PC-CD-ROM

Deutsche Version

nur DM 64,-

FANTASY GENERAL

Deutsche Version

nur DM 84,-

F1 Grand Prix 2

Errscheinungstermin ca. Mitte Juli!

Deutsche Version

nur DM 97,-

CD-ROM	DA	99	weitere Angebote	DA	99
Terra Nova	DV	69.99	Populus + Power Moot	DA	34.99
Terminator Future Shock	DV	69.99	Privater + Data	DA	29.99
The Dark Eye	DA	77.99	Rebel Assault 1	DV	34.99
The Dig	DV	74.99	Return to Zork	DV	29.99
Think X	DV	69.99	Siegemann	DA	29.99
This Means War	DV	74.99	Sam & Max	DV	29.99
Thunderhawk 2	DV	74.99	Shadow of the Comet	DV	24.99
The Fighter SVGA	DV	69.99	Sim City Enhanced	DA	34.99
Time Commando	DV	74.99	Simon the Sorcerer 1	DV	29.99
Tomcat Alley	DV	64.99	SSN - 21 Seawolf	DV	29.99
Tomcat Alley	DV	51.99	Space Hulk	DA	19.99
Torrid Passage	DV	79.99	Space Quest 4	DA	19.99
Track Attack	DV	67.99	Star Trek 1	DV	24.99
Transport Tycoon deluxe	DA	64.99	Steel Panther	DV	24.99
Trivial Pursuit	DV	74.99	Strike Command + Data	DA	29.99
Urban Runner	DV	87.99	Syndicate Plus	DV	29.99
Volgias	DA	54.99	System Shock	DV	29.99
Viking Conquest	DV	67.99	TEC	DA	29.99
Virtual Snooker	DA	79.99	Theme Park	DV	29.99
Warcraft 2	DV	74.99	UFO	DA	39.99
Warcraft 2 Data	DV	24.99	Ultima Underworld 1+2	DA	34.99
Warhammer	DV	69.99	U.S. Navy Fighter	DA	29.99
War. Dark Crusader EV	DV	74.99	Wing Armada	DA	29.99
Werewolf vs. ComancheDV	74.99		Wing Commander 3	DV	34.99
Westwood Compilation	DV	69.99	X - Wing	DV	29.99
- Kyandia 1-3 + Dune 2					

Wir führen Spiel-lösungen der Firma Hint-Shop 14,90

Anebote solange Vorrat reicht	DV	99	Zubehör	DA	99
Aces over Europe	DV	19.99	Original Soundblaster		
Albion	DV	34.99	16 Value P&P		169.99
Alone in the Dark 1	DV	24.99	Original Soundblaster		259.99
Armeria	DV	24.99	32 P&P		
Ascendancy	DV	49.99	Logitech Wingmann adv.		89.99
Battle Isle 1 + Data	DV	24.99	Micros Siowender 3 D Pro		89.99
Battle Isle 2 + Data	DV	34.99	Genesis Siowender 3 D Pro		49.99
Beitrayal at Krenador	DV	19.99	Genesis Game Pad		34.99
Bioforce	DV	29.99	4 Buttons		
Caesar 1	DA	19.99	Gravis Grip Pad System		
Chewy ESC from FS	DV	34.99	entlaffe 4-Player Game		
Civ Net	DV	49.99	Interface und 2 Pads mit je 8 Buttons inclusive NHL Hockey 96		159.99
Civilization	DV	34.99	deutsch		
Creature Shock	DV	19.99	Gravis Grip Pads / 2 Pads je 8 Buttons		59.99
Crusade	DV	19.99			
Daedalus Encounter	DV	24.99			
Das schwarze Auge 1	DV	24.99	Trustmaster-Produkte		
Das schwarze Auge 2	DV	24.99	Trustmaster Lemniz 12		229.99
Dawn Patrol	DV	24.99	Int. Gas u. Bräse		
Day of Tentacle	DV	34.99	Trustm. Joyst. Mark II		129.99
Die Siedler 1	DV	34.99	Trustm. WCS Mark II		179.99
Die Siedler 2	DV	34.99	Trustm. Joystick F16		
Fade to Black	DV	29.99	Programmierbar		239.99
Fifa Soccer 95	DV	29.99	Trustm. Fußpads		199.99
Right o. Armaz. Queen	DV	39.99			
Formula One Grand Prix	DA	34.99			
Amphitheat	DV	24.99			
Goblins Tell 1+2	DV	19.99			
Goblins Tell 3	DV	19.99			
Grand Prix Manager	DV	49.99			
History Line 14 - 18	DV	29.99			
Inc.	DV	19.99			
Incredible Maschine 1	DV	29.99			
Infana Jones 4	DV	24.99			
Indy Car Racing 1	DV	24.99			
Jagged Alliance	DV	29.99			
Kings Quest 7	DV	29.99			
Knights of Xenar	DV	24.99			
Lands of Lore	DV	34.99			
Little Big Adventure	DV	29.99			
Lost in Time 1 + 2	DV	19.99			
Magic Carpet 1 + Data	DV	29.99			
Maniac Carpet 2	DV	39.99			
Maniac Karts	DA	29.99			
Master of Magic	DV	34.99			
Monkey Island 1	DV	24.99			
Monkey Island 2	DV	24.99			
Nascar Racing	DA	24.99			
NHL Hockey 95	DA	29.99			
Nitrochropolis	DV	34.99			
PGA Golf WIN	DV	29.99			
Peissa Quest 1	DV	19.99			

Wir führen Sony Play-Station Spiele

Und Zubehör in großer Auswahl

Händleranfragen erwünscht!

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Indem wir wissen, bei Konfigurationsproblemen und nach Frank Klein fragen. Problem! Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Hotline in Sachen Hardware helfen wir gerne!

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei. Vorkasse DM 6,90 pro Paket für Nachnahme DM 10,50 pro Paket & 2, Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV = Spiel und Anleitung deutsch. DA = Anleitung deutsch. EV = voll englisch. LV = in Vorbereitung. X = Spiel wird bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt. Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Coming Soon

Folgende Titel finden Sie voraussichtlich ab Juli bei Ihrem Händler:

Afterlife	LucasArts	Strategie	Mission: Impossible Cyberstorm	Sierra	Strategie
Baseball '96	Sierra	Sportspiel	Olympic c Games	U. S. Gold	Sportspiel
Battle Arena: Tostinden	PlayMaks Interactive	Beim c-Up	Olympic Soccer	U. S. Gold	Sportspiel
Battle Race	Itanet	3D-Aktion	Onside Soccer	Textor	Fußball-Simulation
Cyberjules	empire	Strategie	Pray for Death	Virgin/Light Shock	Action
Der Produzent - Die Welt des Films	Gomes 4 Europe	Wirtschaftssimulation	Pro Pinball 1, Windows 95	empire	Flippers
Die große Schlacht in den Ardennen	empire	Strategie	Puppen, Perlen und Pistolen	Philips Media	Adventure
Die große Schlacht um Gentyburg	empire	Strategie	Speed Race	Textor	Rennspiel
Elisabeth I.	Ascan	Wirtschaftssimulation	Starfighter 3000	Telstar	Action-Fußballsimulation
Formula One Grand Prix 2	MicroFirma	Simulation	Terra Nova deutsch	Looking Glass	3D-Aktion
Gearheads	Philips Media	Geschicklichkeit	The Synergist	21st Century	Adventure
Lighthouse	Sierra	Adventure	Viking Contest	Virgin/Random	Strategie

Most Wanted

Wie in jedem Monat, präsentieren wir Ihnen auch diesmal eine Liste mit den interessantesten Neuerscheinungen der kommenden Monate. Beachten Sie aber, daß es fast immer zu erheblichen Terminverzögerungen kommt. Wir halten Sie auf dem laufenden!

Plans of Justice	MicroProse	Strategy	Januar 97	Maximum Roadrace	Gameloft	Rennspiel	Oktober 96
Alien Incident	Gameloft	Action	Oktober 96	McLaren at Le Mans	Electronic Arts	Rennspiel	September 96
Alien Trilogy	Accolade/Probe Entertainment	3D-Action	September 96	Miniswap	Maxis	3D-Action	August 96
Boku Boku	Sega	Geschicklichkeit	September 96	Morimor	LucasArts	Adventure	September 96
Bosphorus Fluch	Virgin/Revolution Software	Adventure	September 96	Mummy	Acclaim	Interactive Movie	September 96
Bzoozoku Sue	Starbyte	Adventure	August 96	NASCAR Racing 2	Sierra	Simulation	November 96
Baywatch in Antark	Sierra	Rollenspiel/Strategy	Oktober 96	NHL Hockey 97	EA Sports	Sportspiel	November 96
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	März 97	NHL Powerplay Hockey 97	Virgin	Sportspiel	November 96
Black & White	Virgin/Craftsmen Software	Rennspiel	November 96	Onion Burger	Suncravity Woods	Adventure	September 96
Bugs	Sega	Jump & Run	September 96	Pax Imperia 2	Banzai	Strategy	September 96
Bundesliga Manager 1. Win 95	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Oktober 96	Phantom	Max Design	Interactive Movie	August 96
Citizens	MicroProse	Strategy/Wisim	September 96	Phantasmagoria 2	Sierra	Action/Wisim	Oktober 96
Cleopatra	Virgin/Halbro	Strategy	Oktober 96	Privateer	Origin	Action/Wisim	Dezember 96
C & C: Alarmstufe Rot	Virgin/Westwood Studios	Strategy	November 96	Privateers: The Darkening	Electronic Arts	Interactive Movie	Dezember 96
C & C: Tiberium Sun	Virgin/Westwood Studios	Strategy	Januar 97	Roma	Sierra	Adventure	November 96
Creation	Bullfrog	Simulation/Strategy	Dezember 96	Rayman 2	Ubisoft	Jump & Run	Dezember 96
Creatures	Warner Interactive	Simulation	September 96	Realms of the Haunting	Gremlin Interactive	3D-Action	September 96
Daggerfall: The Elder Scrolls 2	Bethesda Softworks	Rollenspiel	September 96	Red Baron 2	Sierra	Flugsimulation	Dezember 96
Das Hexenmagie-Kartell	Alcon	Action/Simulation	September 96	Risiko	Virgin/Halbro	Strategy	November 96
Daytime USA	Rennspiel	September 96	Risiko	Shogun	Blue Byte	Action-Simulation	September 96
Deadpool	Accolade	Strategy	Oktober 96	Saga Rally	Sega Rally	Rennspiel	Januar 97
Der Planer 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	August 96	Shattered Steel	Acclaim	3D-Action	Oktober 96
Destiny Defeat 2	Sony Interactive	Rennspiel	November 96	SimGolf	Maxis	Sportspiel	August 96
Diablo	Bizzard	Action-Rollenspiel	September 96	Simon the Sorcerer 3	Adventure Soft	März 97	
Die Ake Pandoras	Virgin/Access	Adventure	August 96	Sonic PC	Sega	Jump & Run	September 96
Die Hard	Fox Interactive	Action	September 96	Sonic Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	November 96
Disworld 2	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96	Stadt der Verlorenen Kinder	Sony Interactive	Adventure	Dezember 96
Down in the Dumps	Philips Media	Adventure	September 96	Star Control 3	Accolade	Strategy	Oktober 96
DSA 3: Schotten über Ise	Bullfrog	Rollenspiel	August 96	Star Trek: Generations	Interplay	Adventure	Dezember 96
Dungeon Keeper	Bullfrog	Action-Rollenspiel	September 96	Star Trek: Return to Vulcan	MicroProse	Adventure	November 96
Estalonia 2	Sony Interactive	Action-Adventure	Februar 97	StarCraft	Interplay	Adventure	Januar 97
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	Januar 97	Strataphore	Bizzard	Strategy	September 96
FIFA Soccer 97	EA Sports	Sportspiel	November 96	Strike Force	Acclaim	Strategy	Februar 97
Flottenmanöver	Virgin/Halbro	Strategy	November 96	Strike Force Wars	Sierra	Flugsimulation	Januar 97
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	August 96	T-Mek	Bullfrog	Action/Strategy	September 96
Gene Wars	Bullfrog	Strategy	Dezember 96	Theme Haptois	Warner Interactive	Strategy/Strategy	August 96
Greetings from Planet Earth	Adventure Soft	Adventure	September 96	Titan Commando	Bullfrog	Action/Wisim	Dezember 96
Headlines	Virgin/Cryo	Jump & Run	August 96	Tonetruck	Adeline	Action	August 96
Heart of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Action	November 96	Ultimate 9	Origin	Interactive Movie	November 96
Holmes 2 - Rose Totto	Electronic Arts	Adventure	Dezember 96	Ultimate M.X.	Ultimate 9	Adventure	Januar 97
Hunter Hunted	Sierra	Simulation	November 96	Ultra Pinball 2	Comes & Europe	Flipper	Dezember 96
IndyCar 2 f. Windows 95	Sierra	Simulation	September 96	Vale	Sierra	Rennspiel	Oktober 96
Jagged Alliance: Deadly Games	Sierra	Strategy	September 96	Virtual City PD	MicroProse	Rennspiel	März 97
Jedi Knight	LucasArts	3D-Action	Oktober 96	Virtual Fighter 2C	Sega	Action	Dezember 96
King's Quest 8	Sierra	Adventure	Januar 97	Waterworld	Sega	Beat em Up	September 96
Land of Lore 2	Virgin/Westwood Studios	Rollenspiel	November 96	Woodruff 2	Acclaim	Strategy	Dezember 96
Laura Sot Larry 2	Sierra	Adventure	November 96	Woodruff 2	Sony Interactive	Rennspiel	September 96
Little Big Adventure 2	Adeline	Geschicklichkeit	Januar 97	X-COM: The Apocalypse	Sierra	Adventure	Februar 97
Lost Vikings 2	Accolade	Action	Oktober 96	X-Wing vs. TIE Fighter	MicroProse	Strategy/Action	November 96
Mad TV 2	Greenwood	Wirtschaftssimulation	August 96	Zark: Nemesis 2	LucasArts	Action	August 96
Magie the Gathering	MicroProse	Rollenspiel/Strategy	August 96		Bitmap Brothers	Adventure	September 96
Mario Andretti Racing 97	Electronic Arts	Rennspiel	September 96			Strategy/Action	August 96
Master of Orion 2	MicroProse	Strategy	August 96			Adventure	September 96

F1 Manager 96 - Nachbesprechung

Warm-Up

Nicht nur Schumis Dienstwagen verliert ab und zu mal ein Bauteil: Weniger Features als vorgesehen, Systemabstürze, technische Bugs, aber die schönste Optik weit und breit - der F1 Manager 96 von Software 2000 ist offenbar 100 %ig Ferrari-kompatibel. Als Ergänzung zu unserem Review in Ausgabe 5/96 legen wir die Unterschiede zur getesteten Version offen und informieren betroffene Käufer über die Reaktionen des Herstellers.



Nicht gerade Formula One Grand Prix 2, aber immerhin: Dank mehrerer Kamera-Blickwinkel (TV-Ansicht, Vogelperspektive, Cockpit) sind Sie mitten im Geschehen und verfolgen die WM-Läufe „live“ am Bildschirm.

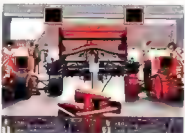


Rollende Lifesaule: Die Werbeflächen auf Fahrzeug, Overall, Helm und Köppl ihrer Fahrer können Sie an die authentischen Formel 1-Sponsoren verhöckern.

Zunächst die guten Nachrichten: Daß der F1 Manager 96 eine umfassende, weitgehend realistische und atmosphärisch beachtliche Business-Simulation rund um die Formel 1 darstellt, daran hat sich nichts geändert. Als einziges Programm auf dem Markt enthält es das Datenmaterial der 96er Saison: den Grand Prix in Melbourne, Schumacher bei Ferrari, das zum Teil geänderte FIA-Reglement - alle wichtigen personalen und organisatorischen Besonderheiten dieses Jahrgangs sind berücksichtigt. Die in Echtzeit berechneten 3D-Sequenzen weisen nun erheblich mehr landschaftliche Details auf als unsere Testversion. Jetzt die schlechten Neuigkeiten: In einem Anfall von Dienen-But-

ton-krieg-ich-auch-nach-unter haben die Programmierer das an sich recht praktikable Interface durch Mehrfach-Verschachtelungen der Menüs erheblich verkompliziert, so daß es nun überladen und umständlich wirkt. Katastrophal: das magere „Handbuch“. Vor allem als Einsteiger bekommt man keinerlei Informationen, wie die angezeigten Werte (z. B. im Windkanal) zu deuten sind. Und letztere sind erheblich weniger geworden, denn neben einigen Spezialitäten wie der Errichtung von Gebäuden und der Mitarbeiter-Verwaltung hat man auch die Telemetrie ersatzlos gestrichelt. Wie kommt's? Offizielles Software 2000-Statement: Das Management derartiger komplexer Funktionen wird nur von PCs ab 16 MB RAM verkraftet, wenngleich man die Mehrzahl der User mit 8 MB-Rechnern nicht unberücksichtigt lassen wollte.

Petra Maveröder ■



Geschäftiges Treiben in der Boxengasse: Hier werden neue Reifen aufgezogen und Kraftstoff nachgefüllt.

Erste Hilfe

Daß derartig viele Probleme aufgetreten sind, ärgert niemand mehr als die Programmierer selbst. Deshalb ist man in Eufin derzeit um Schadensbegrenzung bemüht, die folgendermaßen aussieht.

- Die Software 2000-Hotline (Tel. 05241-986010) steht Ihnen Montag bis Freitag von 11-13 Uhr und von 14-18 Uhr zur Verfügung, gibt Tips zur Bewältigung systemspezifischer Schwierigkeiten und verschickt auch Patch-Disketten.
- Auf der aktuellen Cover-CD-ROM finden Sie den Patch mit der Versionsnummer 1.05, der einen Großteil der Bugs dezimiert.
- Mit der PC Games-Ausgabe 9/96 erhalten Sie den „offiziellen“ Bugfix (Version 1.10), in dem dann wirklich sämtliche Monks berücksichtigt sein sollen.
- Software 2000 hat bereits mit der Auslieferung einer neuen „Staffel“ des F1 Manager 96 begonnen, der alle bisherigen Änderungen bis zur 1.10-Fassung enthält.
- Gegen einen geringen Selbstkostenbeitrag soll im August 1996 eine erweiterte Variante für 16 MB-PCs bereitstehen, die bislang fehlende Programmteile (u. a. die angesprochene Telemetrie) beinhaltet.

Statement

Da gibt es nichts zu beschönigen: Die ausgelieferte Version des F1 Manager 96 hat Bugs - und zwar gleich so viele, daß von obligatorischen „Schnitzern“ nicht mehr die Rede sein kann. Zwar wird brav per Patch nachgebessert, und Rundendurchschnitte von mehreren tausend km/h gehören künftig wohl der Vergangenheit an, aber der Wegfall der vormals einzigartigen Telemetrie ist in meinen Augen absolut unverzeihlich. Entschädigt wird man durch die attraktiven Rennsequenzen, die für eine Wirtschaftssimulation fast schon revolutionär sind. Unsere Spielspaß-Wertung berücksichtigt bereits die vorliegenden Patches - ohne Bugs liegt der F1 Manager 96 immer noch knapp vor Grand Prix Manager von MicroProse und Ascons Pole Position.



SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DO5WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 30 MB	General Midi
CD 417 MB	Audio

REQUIRED
486 DX266, 8MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	80%
Handlung	75%
Handlung	75%
Spielepaß	86%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 45 40 11 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Weeding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

A.T.F.
Bad Mojo
Caesar II
Champ Master
Command & Conquer
C & C Missions Disk
Destruction Derby
Descent 2
Discworld
Dungeon Master II

dt 77,95
dt 73,95
dt 89,95
dt 89,95
da 79,95
dt 29,95
dt 29,95
da 73,95
dt 79,95
dt 89,95

Earth Siege 2
Empire 2
F1 Grand Prix 2
Fool Attack
PFA Soccer 96
Frankenstein
Fugger 2
Gadamer Knight 2
Marine Fighters
Mechwarrior 2 + MissionCO
NBA Live 96
Need for Speed
Panzer General 2
Phantasmagoria
Pole Position
PoliceQ SWAT kompl.deutsch
Powerhouse
Rayman
Rebel Assault II kompl.deutsch
Return Fire
Ripper
Ridge Racer
Sam & Max
Shell Shock
Shannara
Silent Thunder
Space Quest 6
Star Trek DeepSpace 9
Steel Panthers
Terminator Future Shock

da 79,95
e 69,95
da 69,95
dt 64,95
dt 89,95
dt 73,95
dt 79,95
dt 19,95
dt 89,95
dt 89,95
dt 69,95
da 69,95
dt 79,95
dt 69,95
dt 79,95
da 69,95
da 79,95
da 69,95
da 39,95
dt 69,95
da 69,95
da 69,95
da 79,95
dt 89,95
da 69,95
dt 69,95
dt 68,95



66,95

TFX EF 2000
The Dig
Trundlescope
Top Gun
Touche - 5 Musketier
US Navy Marine Fighters
Virtual Snapper
Warcraft 2 MissionCD
Wing Commander III
Worms-Reinforcements
Zork Nemesis

dt 79,95
dt 69,95
da 69,95
dt 44,95
dt 69,95
dt 89,95
da 89,95
da 23,95
dt 74,95
dt 39,95
dt 73,95

AH 64 Longbow dt 78,95
C&C SVGA* dt 77,95
Conq.NewWorld dt 77,95
Cyberia 2 dt 68,95
Diablo* dt 69,95
DungeonKeeper* dt 76,95
Normality* dt 79,95
Return Fire* dt 68,95
Shannara dt 68,95
Wing Com. IV dt 88,95

Vorbestellung 5 DM Porto, NN 9 DM Porto-NN, ab 3 Artikeln versandfrei! Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir bitten nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. *Tite war bei Anzeigenschluss noch nicht erhältlich!



24,95

und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Version 3.0 und Preisänderungen vorbehalten. Version 3.0 und Preisänderungen vorbehalten.

DUKE NUKEM

3D

79,95

030-627 09 154

Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Ein GUTER TAG im BÜRO



Battle Arena Toshinden

Schwertkampf

Auf der Sony PlayStation wurde Battle Arena Toshinden - speziell natürlich in Japan - ein großer Erfolg. Playmates Interactive hat das durchaus beliebte Kampfsportspiel nun für den PC umgesetzt. Es bleibt nur fraglich, ob sich bei der Konvertierung ähnliche Euphorieausbrüche abhaken.

Im Gegensatz zu Virtua Fighter PC kämpft man bei Battle Arena Toshinden nicht nur mit der blanken Faust, sondern zusätzlich mit Schwert, Peitsche oder Kampfstock. Außerdem hat jeder der acht zur Auswahl stehenden Krieger spezielle magische Fähigkeiten, wie beispielsweise Feuer oder Eisstürme. Dadurch wird Battle Arena Toshinden nicht unbedingt realistischer, wirkt aber auf den ersten Blick ab-

wechslungsreicher. Wenn man sich allerdings ausgiebiger mit diesem Prügelspiel beschäftigt, wird man sehr schnell ein paar Schwachstellen finden: viele Kontrahenten lassen sich zum Beispiel kinderleicht besiegen, indem man sie ausschließlich mit Zaubersprüchen eindeckt. Im Mode „Easy“ läßt sich auf diese Weise sogar das ganze Turnier durchspielen! Der Computer lernt also kaum aus dem Kampfgeschehen. Die Steuerung macht jedoch einen recht durchdachten Eindruck - auch wenn man sich schon einige Stunden mit ihr auseinandersetzen muß, um die Special Moves zumindest in den Grundzügen zu beherrschen.

Auch im Netzwerk und per Modem spielbar

Battle Arena Toshinden hat aber auch Pluspunkte: der Zwei-Spieler-Modus beschränkt sich nicht nur auf das Spiel an einem Rechner, sondern man kann auch über



Es stehen zwar insgesamt acht Kämpfer zur Auswahl, richtig effektiv läßt sich allerdings nur mit den Schwermetallern in die Schlacht ziehen.

Netzwerk bzw. Modem gegen einen menschlichen Mitspieler antreten.

Grafisch kann Battle Arena Toshinden durchaus überzeugen.

SVGA nur mit Grafikbeschleuniger

Die Anzahl der Animationsstufen ist zwar nicht überragend, aber immerhin zufriedenstellend - auch die Hintergrundgrafiken machen Spaß und motivieren zum Spiel. Vier Auflösungsstufen (von 320 x 200 bis 640 x 400) stehen zur Verfügung, jedoch ist für die höchste Darstellungsvariante schon ein Pentium 166 erforder-

lich. Gut: das Spiel unterstützt die Grafikbeschleuniger 3D-Blaster (Creative) und Edge 3D (Diamond), für andere Karten steht eine automatische Erkennung bereit. Ob und wie diese funktioniert, werden wir in einer der nächsten Ausgaben ergründen.

Die Soundeffekte sind typisch japanisch und wirken auf das europäische Ohr ein wenig zu hell und überzogen; Freunde asiatischer Zeichentrickfilme werden jedoch begeistert sein. Die zahlreichen Musikstücke sorgen hingegen für die passende Atmosphäre und wummern glasklar aus den Lautsprecherboxen.

Oliver Menne ■



Mondo ist ein Meister des Stockkamps - ein erbitterter Gegner.



Kleine, wenn auch nicht spektakuläre Explosionen sorgen für Stimmung.

Statement

Battle Arena Toshinden macht wirklich Spaß - keine Frage. Allerdings muß es sich den Vergleich mit Virtua Fighter PC gefallen lassen. Ein Vergleich, dem kein Kampfsportspiel momentan standhält. Wer allerdings für Kampfsport zu begeistern ist, kommt auch an diesem Spiel nicht vorbei. Nur Einsteiger sollten sich vielleicht zunächst an einem anderen Produkt versuchen, schließlich ist die Steuerung eher gewöhnungsbedürftig.



SPECS & TECHS	
VGA / Testatur	
SVGA / Maus	
DOS/Win 3.1 Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 5 MB / General Midi	
CD 200 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
zwei Spieler an einem Rechner, Netzwerk, Modem	

RANKING	
Kampfsportspiel	
Grafik	67%
Sound	83%
Handling	78%
Spielepaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Playmates
Preis	ca. DM 100,-
LD-Advantage	mangelhaft

URBAN RUNNER DV 66,66DM

Lauf CINEMA 8/96 sehr empfehlenswert!
Vielleicht sind Menschen die Ahnung von
Kunst haben, doch die besseren Spieltester,
im Gegensatz zu Menschen die Pentium für
eine Religion halten.

Bestellannahmenachname:

Tel.: 0241-533131
Fax: 0241-508973
Fax: 0241-563902



»»»»» Ladengeschäft: Goerdeler Straße 38, 52066 Aachen <<<<<<<

Bei uns gibt es keine Top Irgendwas die dann doch erst am St. Nimmerleinstag erscheinen.
Neuerscheinungen und aktuelle Preisinfos finden Sie täglich in unserer BTX-NewsInfo: **CORNER#**

MPC2 CD-ROM 5MB

BUDGET und OUTWARE:

Acet over Europe DV 29,90
Albion DV 29,90
Armored Plat DV 32,90
Battle Isle 1 + 2 Data 1&2 DV 19,90
Battle Isle 2 + 2 Data DV 29,90
Betrayal at Krondor DV 19,90
Bioforce Classic DV 29,90
Caesar DV 19,90
Campaign EV 17,90
Campaign 2 DV 29,90
Carrier Strike Force + Dawn P. DV 36,90
Headlines Encounter DV 24,90
Day of the tentacle DV 29,90
Descent DV 29,90
Die Faser + Extra DV 19,90
Desert + Jungle strike DH 15,90
Die Siedler DV 29,90
Dune 2 DH 29,90
Elite Plus EV 17,90
Eye of the beholder Trilogy EV 46,90
Fate to Black DV 22,90
Flashback DV 29,90
Goblins 1&2 DV 19,90
Goblins 3 DV 14,90
Great Gaurds 3 DH 19,90
History lane 1914-1918 DV 19,90
Even more incredible Machine DV 19,90
Indiana Jones 4 DV 29,90
Inferno DV 29,90
Jagged Alliance DV 14,90
King's Quest 6 EV 22,90
King's Quest 6 DH 19,90
King's Quest 7 DV 24,90
Larry IV 22,90
Legend of Kyrandia 3 DV 19,90
Lemmings / Dragon's Lair DH 22,90
Little big Adventure DV 29,90
Magic Carpet + Hidden Worlds DV 29,90
Night & Magic 3-3 US 49,90
Novaform / Spectre VR DH 19,90
Patriot DH 17,90
Police Quest 4 DDE 19,90
Populous II + Powermonger DH 29,90
Privateer DL DH 22,90
Red Baron DV 22,90

Rissalehm DV 19,90
Sam & Max EV 29,90
Secret of Monkey Island II DV 29,90
Sherman 29,90
Silent Service II EV 19,90
Silent Service EV 19,90
Space Quest 1 EV 22,90
Space Quest 4 DH 19,90
Street Fighter 2 Turbo DH 27,90
Strike Commander DL DH 29,90
System Shock Classic DV 19,90
Theme Park DV 17,90
Tornado + Desert Storm DH 22,90
Ultima 1-4 EV Jewel Case 29,90
Ultima 7 Bundle Classic DV 29,90
US Navy Fighter Gold Classic DV 29,90
Wing Commander 2 DL DH 22,90
Wing Commander 3 Classic DV 22,90
Wolfspace DV 24,90
X-Wing Complete DV 34,90
Zak McKracken DV 29,90

SHOVELWARE:

Alone in the dark 1-3 DV 67,90
Golden 10 DH 39,90
Lucas Arts Classic Adv. DV 39,90
Lucas Arts Top Adventure DV 62,90
Lucas Arts Cl. Simulations DV 39,90
Made in Germany DV 34,90
Megapack 3 DH 39,90
MegaPack 4 DH 39,90
Star Wars Coll. (incl. X-Wing CD) DV 59,90
20 Wargame Classics (SSD) EV 79,90
Westwood Complete DV 89,90

TOP PRICE JUAL 99 siehe links oben

Preisänderungen für:

Arcanoid DV 59,90
CluNet DV (Win) 54,90
Flight Unlimited DV 52,90
Grand Prix Manager DV (Win) 54,90
Time Gate - Knight's Chase DV 49,90

STANDARDPROGRAMM:

ARMS Longbow DV 74,90
ATV (X-Fighters) DV 74,90

Bat Mole DV 29,90
Battles DH * 74,90
Battles in time DH 84,90
Battleground Ardennes US (Win) 84,90
Battleground Gettysburg US (Win) 84,90
Caesar II DV 79,90
Civilization 2 DV 79,90
Chaos Overlords EV 84,90
Command & Conquer Pl. I DV 89,90
Conquest of the New World DV 89,90
C & C Der Aushammersrand DV 109,90
Cyberia 2 DV 89,90
Cyberstep US (WB) 109,90
DOZZ DV Der Feuerschind (Win) 29,90
Die Puffer 2 DV 74,90
Die Siedler 2 DV 74,90
Earthworm Jim 1&2 DH 84,90
Elisabeth DV 69,90
FI Manager 1998 DV 69,90
Fantasy General EV 69,90
Flight Simulator 5: I Coll. DV 109,90
FS8 Schritzt Commander DH 84,90
Aircraft Collection 1-4 DH 54,90
Geatheads DV (Win) 49,90
Incredible Machine / Woodruff DV 67,90
Incredible Machine 3 EV (Win) 84,90
Link Course Pelikan Hill DH 49,90
Mank Kary DV 24,90
Mechwarrior II Ad. Edition DV 79,90
Mynt DV 67,90
NSA Live '98 DV 74,90
Need for speed DV 74,90
NHL Hockey '96 DV 74,90
Normality DV 74,90
Offensive DH * 89,90
Olympic Games 3 DH (Win) 89,90
PGA Seagrass Course DH 39,90
Police Quest - SWAT DH 74,90
Quest for Glory Coll. DH * 69,90
Kaiser des Master Lu DV 74,90
Sarmat DH 69,90
Sensible World of Soccer Euro DH 89,90
Shannara DV 79,90
Shishabook DH 74,90
Silent Hunter DV 59,90
Silent Thunder DH (WB) 79,90
Simon the Sorcerer 1&2 DV 99,90
Space Bucks DV 67,90
Suffe US 99,90
Sueil Panthers DV 49,90
S.T.O.R.M. DH 74,90
Tulchaser DV 52,90
Terminator Future Shock DV 79,90
The Dig DV 72,90
Touche Sin Maktester DV 69,90
Trivis Pursuit DV 74,90
UEFA Euro '98 DH 84,90
V for Victory 1 + 4 US 69,90
Warcraft II DV 89,90
Warcraft Beyond + Portal DV 24,90
Warhammer Dark Crusade DH 64,90
Warhammer Schatten DV (WB) 64,90
Wing Commander 4 DV 99,90
Witchaven II US 64,90
World Rally Fever DH 67,90
Worms DV 69,90
Worms Reinforcement Pack DV 34,90
Zork Nemesis EV 79,90

STRECKLÖSUNGEN

Wir führen alle Lösungen aktueller und älterer
Spiele der Firmen Hintschop und CPS

HARDWARE

ab 17,99
Creative 32Speed C-820 159,00
Philips flash Speed 249,00
AMC K5-75 199,00
Cyrix und Intel CPU's zu Anfrage
Western Digital Harddisks zu Tagespreisen
ASUS Motherboards ab 299,00
SB 16 Value Plug and Play 199,00
YAMAHA DB50-XC Versteiler 199,00
YAMAHA YST-MSW10 Subwoofer 209,00
ALPA TWIN Jeytscheatweiche 34,90
Gravis Eliminator Gamemad 44,90
Jeytsche Gravis GMP Team Sports 199,00
Jeytsche Gravis 39,90
Jeytsche Gravis TRINOSPERD 89,90
Suncom F-15 E Talon Fliehkritik 149,90
Thrustmaster FCS oder WCS ab 109,00
Thrustmaster Rudder Control 149,00
Thrustmaster T2 (mit Pedalen) zu Anfrage

* Produkt angekündigt jedoch NOCH NICHT ERSCHEINEN !! Alle Preise in Deutscher Mark. DVD/HD Version. D=DI Handbuch. EV=Englische Version. J=Import aus USA. TBA=Preis wird bei Erscheinen festgelegt. Es gelten unsere AGB. Versand per Postnachnahme zzgl. 11,- (Porto/Verpackung u. Nk) + 3,- Zahleerhebung, oder per Vorkasse zzgl. 7,50,- per Eurocheck oder Überweisung auf Konto 4000260 bei Sparkasse Aachen (BLZ 39050000). Software ab 200,- Warenwert Porto u. Verpackung frei. Bei Annahmeverzug werden pauschal 30,- Pkgt. Vekt. wofür die Tite ständig verfügbar. Lieferpreis wachen ab. Lieferung im Ausland nur per Eurocheck oder Postbankweisung + 28,- Anpreis. Retiellband und unwiderrlich solange die Vorrat reicht. -ung vorbehalten. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten. Wir beraten Sie gerne bei Auf-, Umbau- oder Neukauf ihres Rechners.

nehmen
sie sich
zurück
und genießen Sie
IHR
FELD



Greg Norman Ultimate Challenge Golf

Synthetisches Grün

Der Mann mit dem Hut ist wieder da - und das Schicksal meint es nicht gut mit Greg Norman, der golfenden Antwort auf Crocodile Dundee: Erst die bitterste Niederlage seiner Karriere gegen Nick Faldo beim US Masters im April, jetzt eine nach ihm benannte Golf-Simulation.

Das Windows-Programm simuliert neben dem fiktiven „The Links at Dorset Cliffs“-Parcours auch die 18-Loch-Anlage des „Medalist Golf Club“, wo der „Shark“ (so Normans Spitzname) am liebsten puttet. Vor der ersten Runde empfiehlt sich zunächst die Absolvierung eines Grundlehrgangs,

Statement

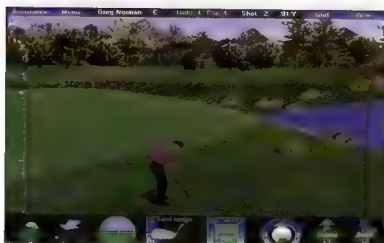
Nicht gerade die schlechteste Golf-Simulation, aber wen interessiert's? Wozu nochmal einen Hundertler ausdrücken, wenn sich die Steuerung nur minimal von der Konkurrenz unterscheidet und die Grafik selbst in der „Photorealistic“-Einstellung noch um einiges „unechter“ aussieht als bei PGA Tour Golf 96? Wenn Sie mit MS-Golf 2.0 oder der EA Sports-Software zufrieden sind, können Sie ruhigen Gewissens dabei bleiben.



bei dem man mit anschaulichen Grafiken und verständlicher Sprachausgabe das kleine Einmaleins dieses Spiels beigebracht bekommt. Anschließend dürfen Sie selbst zum Schläger greifen: Jahreszeit, Wetter, Untergrund, Windgeschwindigkeit und -richtung, Simulation- bzw. Arcade-Modus, Schlägersatz und zig andere Optionen können vorab definiert werden.

Mit gewohntem Schwung

Das Spiel an sich entspricht hinsichtlich Perspektive und Bedienung den etablierten Programmen. Mit einem „Swing-Meter“ legen Sie Schwungstärke, Spin und die Richtung des Schlags fest; anschließend wird die Landschafts-Grafik je nach PC und gewähltem Detailgrad binnen weniger Sekunden neu aufgebaut. Besonderheit: Greg Norman Ultima-



Vor allem beim Putten oder auf unebenem Gelände ist das optional einblendbare Bodengitter eine große Hilfe - gerade für den Einsteiger.

te Challenge Golf läuft unter Windows 3.1 oder 95 und unterstützt ausschließlich die 640 x 480-Auflösung im HighColor- bzw. TrueColor-Format (16, 7 Mio. Farben). Wenn Sie also normalerweise mit dem 800 x 600- bzw. 1.024 x 768-Pixel-Desktop bei 256 Farben arbeiten, müssen Sie vor jedem Spielstart die Windows-Einstellungen umkonfigurieren und ggf. den Rechner neu booten. Von der völlig überdimensionierten Farbtiefe hat der Spieler nichts: Wo üblicherweise sattes Grün gedeiht, zeigen sich hier fahle, synthetisch wirkende Texturen.

Petra Maueröder ■



In der Leiste am unteren Bildschirmrand wählen Sie unter anderem den Schläger aus. Auch andere Einstellungen lassen sich hier vornehmen.



Heutzutage Standard: Rundflüge über den Platz via „Fly-by“ konnten auch schon andere Spiele bieten.



Die weitläufigen Bahnen des „Medalist Golf Club“ sind gespickt mit tückischen Sandbunkern und schmalen Greens.

SPECS & TECHS

VGA / Tastatur
SVGA / Maus
DOS/WIN 3.1 / Joystick
WIN 95 / SoundBlaster
HD 15 MB / General Midi
CD 464 MB / Audio

REQUIRED

486DX33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel	
Grafik	70%
Sound	35%
Handling	70%
Spielspaß	71%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Groler Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

MULTIMEDIA KOMPONENTEN
Soundkarten 16 & 32bit

EV=Englische Version DV=Deutsche Version ML=Multilingual

Marken-CDROM-Laufwerke

2fach Speed E-IDE, 300KB/s	69,-
4fach Speed E-IDE, 600KB/s	89,-
6fach Speed E-IDE, 900KB/s	129,-
8fach Speed E-IDE, 1200KB/s	279,-
10fach Speed E-IDE, 1500KB/s	519,-

!! FINANZIERUNGS-ANGEBOTE !!

V. Reality Helm VFX1

Virtuelle Realität auf Ihren PC hautnah und unglaublich echt. Einsatzbar ab 486er PC-Systemen mit nahezu jeder Software. Inkl. 3D-MOS-Head Tracker Cyberpuck Mikro3D-Stereoskop Display. Magic Carpet Decent.

Barpreis 1599,-
75,-
DM

ELSA Victory 3D

Die ultimative 3D/2D Spielekarte: 64 BK-Grafikpower für Win95 mit S3 VIRGE Prox PCi Bus. 3D Beschleuniger für die neuesten Games unter Dos/Windows 2MB EDO Ram aufrüstbar Aufschlag 4MB. inkl. Game s CD

Bergin's 484.-
44.-
328.- DM

MGA Millennium 3D

B4BII Technologie für PCI Bus 2MB VRAM
aufrüstbar Aufschlag 4MB Echtzeit 3D Hard-
ware Beschleunigung. True Color bis 1600 x
1200. Unterstützung der API Industriestand.
mit neuerer Rechner 3D FX

Barpreis **699.-**
62,
 744.- DM

NEU

Finanzierung ab 300,- DM möglich
Effektiver Jahreszins = 12,9%

Sony PlayStation

Die ultimative 32Bit Spielekonsole
Mit Super Grafik und Wahnsinns
Spielvergnügen inkl Adidas Soccer

Barpreis **499,-**

12 x 45,-

44.⁹⁵ Je 64.⁹⁵ 48.⁹⁵ 24.⁹⁵
!!!! Vorbestellungen werden mit Überraschungs-CD belohnt !!!
Versand

MLC GmbH, Express-Versand
☎ 02841-94260

Effektiver Jahreszins = 12,9%

Bestellannahme: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr
Ladenverkauf: MLC, im Wallzentrum, 47441 Moers

Es gelten unsere AGB's die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

** Finanzierung über unsere Partnerbank mit effektivem Jahreszins von 4,99%
Alle bisherigen Preistiteln verlieren ihre Gültigkeit.

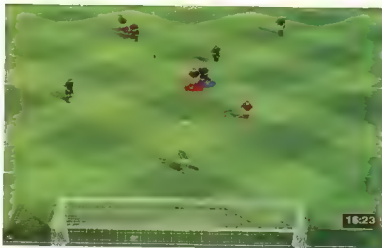
Ein schöner Sonntagsausflug



Der Untertitel „Back in Competition“ hätte nicht treffender formuliert werden können. Telstar versucht mit Onside Soccer den Vorstoß in ein Genre, in dem EA Sports, Gremlin Interactive und Sensible Software das Ruder fest in der Hand haben.

Onside Soccer

Forechecking



Der Torhüter irrt mal wieder völlig plan- und ziellos durch den Strafraum. Leider gibt es solche Szenen bei Onside Soccer viel zu oft.

Um der Konkurrenz ein wenig den Wind aus den Segeln zu nehmen, hat Telstar eine Mischung aus Sportspiel und Fußballmanager entwickelt. Eine Mixtur, die man eher selten findet, aber von vielen Spielern gefordert wird.

Hohe Optionsvielfalt

Als Manager ist Onside Soccer durchaus interessant, vor allem die hohe Optionsvielfalt kann begeistern. So wurden nicht nur die üblichen Optionen, wie Transfermarkt, Mannschaftsaufstellung und Spielweise integriert, auch Eckstoß- und Freistoßvarianten können vom Spieler flexibel festgelegt werden. Nur zwei Kritikpunkte muß sich Onside Soccer gefallen lassen: die Steuerung per Tasta-

tur ist unnötig kompliziert (Mausunterstützung sollte 1996 möglich sein) und das „unscharfe Bild“ überstrapaziert die Augen. Weniger aufregende Menüs, aber dafür eine klare Schrift wäre wünschenswert hingegen. Verständlich, denn im Actionteil zaubert Telstar auch wunderschöne SVGA-Grafik auf den Bildschirm. Die Animationen lassen jedoch arg zu wünschen übrig und die Bildwiederholrate könnte auch ein wenig höher liegen. Außerdem spielt sich Onside Soccer im Vergleich zur Spitze im Computerfußball nicht gerade berauschend. Flanken kommen nur rein zufällig beim

Empfänger an und der Torwart macht nicht gerade den glücklichsten Eindruck, denn Schüsse direkt auf den Mann landen nur allzu oft im Netz.

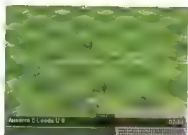
Toller Kommentator

Beim Soundcheck konnte vor allem die deutsche Lokalisierung begeistern. Der Sprecher ist zwar nicht mit einem überwältigenden Wortschatz ausgestattet, jedoch sitzt jeder Kommentar - Fehlschüsse gibt es nicht. Etwas nervig: im Management-Teil wird jede Bestätigung von einer schrillen Trillerpfeife begleitet.

Oliver Menne ■



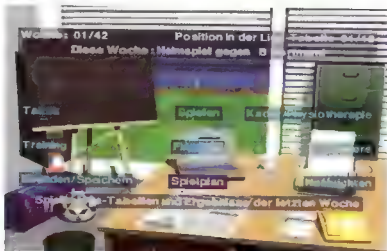
Die zahlreichen Optionen und Statistiken umfassen auch Charaktereigenschaften der einzelnen Spieler.



Die VGA-Auflösung sieht bei Onside Soccer nicht mehr so spektakulär aus.

Statement

Onside Soccer ist eine der wenigen Alternativen zu Sensible World of Soccer, kombiniert es doch die Elemente aus Sportspiel und Fußballmanager. Allerdings fallen die Kritikpunkte zu stark ins Gewicht: Steuerung per Tastatur ist einfach nicht mehr zeitgemäß, und das unscharfe Schriftbild schränkt die Motivation im Management-Teil sehr ein. Schade!



Durch das unscharfe Schriftbild stellt sich im Management-Teil schon bald Frust ein. Auch die Steuerung über Tastatur ist heutzutage ungewöhnlich.

SPECS & TECHS

VGA / Tastatur	SVGA / Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 5 MB	General Midi
CD 90 MB	Audio

REQUIRED
486DX33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Sportspiel	
Grafik	60%
Handlung	68%
Handling	50%
Spielplatz	59%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

MHC

Hard u. Software
Versand

MHC Computer Discount

Tel.: 02762 979200 Fax : 02762 979202

BTX : *22622117# oder MHC#

Maximale Leistung
6 fach Speed E-IDE
115,-

PS2 Simm's , CPU's
zu TOP TAGESPREISEN !

Braindead 13 DV 69,95
Command & Conquer VGA Win 95 DV 89,95
Chronicles of the Sword DV 74,95
Chaos Overlord Win 95 EV 64,95

Wir führen .
CPU's , Simm's , Motherboard's ,
Festplatten , Controller , Floppy's ,
Grafikkarten , Soundkarten , Modem's ,
Scanner , Drucker , Monitore ,
Gehäuse , Tastaturen

Fax - Modem
14.400 Extern
Dt. Software , BTX
87,00

Dogz DA 26,95
Deadline DA 39,95
Elisabeth1 DV 84,95

Komplettssystem Pentium 133
32 MB Ram , 1.44 Floppy , 1.28 GB Festplatte ,
Matrix Millennium PCI 2MB , 6 fach Speed CD LW ,
16 bit Soundkarte , 120 Watt Boxen
Plus: Tower , Tastatur , Maus
ev. 100 % - 105 Watt 4.0 on Monitor
2777,00

Fast Attack DV 69,95
Flip Out DA 39,95
Hexen DA 44,95
Ice and Fire DA 69,95 Urban Runner DV 89,95
J. Bazoorkatone DA 69,95 X - Fighters US DV 89,95
Master of Magic DV 38,95 Zork Nemesis EVIDV 79,95
Pinball Wizard 2000 DV 66,95
Rise of the Robots 2 Win 95 DA 79,95
Su - 27 Sukhoi DV 69,95

Joystick's
Logitech Wingmann Extreme 85,00
Logitech Wingmann Light 47,00

Motherboard 486 bis 133 Mhz
E-IDE , Flo , SIS , PCI , PS2
+ AMD CPU 486 DX4 133
+ 8 MB PS2 Ram + Kuehler
388,00

Versandkosten Software : Nachnahme 9,90 + 3 - NN , Vorkasse 6,90
Versandkosten Hardware : Nachnahme 14,90 + 3 - NN , Vorkasse 11,90

Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30,- Kostenpauschale . Alle Artikel nur solange
Vorrat reicht . Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten .

play
HARD. DIE
hard.

DIE TRILOGY HARD



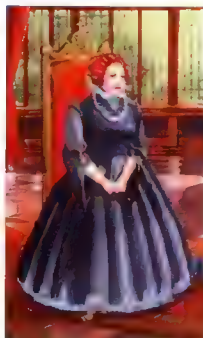
WINDOWS
95

ERSCHEINT IN
SEPTEMBER

Für PlayStation, Sega Saturn und Windows 95

Die HARD TRILOGY © 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten.





Elisabeth I.

Royal Pleasure



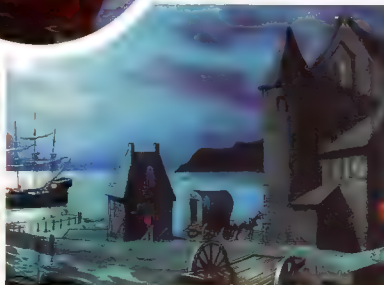
Die Krönung steht unmittelbar bevor: Ihre Majestät, die Königin Elisabeth I. von England wird in Kürze den hiesigen Softwareshops ihren Antrittsbesuch abstatten.

Man hat uns versprochen, daß es sich hierbei um ein ganz besonders würdevolles Ereignis handeln wird.

Zur Vorbereitung auf den großen Moment haben wir schon einmal geübt, wie man die Gunst der Queen am besten für sich gewinnen kann...



Jeder Hafen, den man als Händler in Elisabeth I. mit seinen Seglern anläuft, wurde liebevoll mit den jeweiligen landestypischen Eigenheiten gestaltet.



Falls Sie sich dafür entscheiden, als gefürchteter Pirat über die Meere zu segeln, finden Sie in diesem kleinen irischen Nest immer Unterschlupf.

Wirtschaftssimulationen mit historischem Hintergrund haben hierzulande viele Liebhaber, und Programme wie *Der Patrizier*, *Die Fugger II*, 1869 oder *Oldtimer* gingen bzw. gehen in den einschlägigen Läden weg, wie die warmen Semeln. Man kann nun über die Gründe für diesen Erfolg spekulieren: sicherlich handelt es sich bei den Käufern teilweise um Anwender, die zwar über Action-Games die Nase rümpfen, sich aber dennoch gerne mal mit einem Spielchen auf intelligente und anspruchsvolle Weise die Zeit vertreiben. Auf der anderen Seite sind da möglicherweise die Eltern, Tanten, Omas etc., die sich damit abgefunden haben, daß der Junior Interesse an Computerspielen zeigt. Aber wenn sie ihm schon eines schenken, dann soll er wenigstens was dabei lernen... Mit dem Lernen ist das so eine Sache, denn man weiß nie, wie intensiv sich die Designer eines Spiels mit der historischen Materie befaßt haben. Während es Programme wie *Die Fugger II* mit der geschichtlichen Wahrheit nicht ganz so genau nehmen, zeichnen sich beispielsweise *Oldtimer* und auch *Elisabeth I.* durch saubere Recherche aus. Wer also auf populärwissenschaftlichem Niveau seine Kenntnisse über die elisabethanische Ära auffrischen will, kann getrost zu dem neuen Ascon-Programm greifen.

Prachtbau

Elisabeth I. ist reich an Features, die dafür sorgen sollen, daß das Programm nicht mit fliegenden Fahnen im (zumindest in Deutschland) übersättigten Wi-Sim-Markt untergeht. So verquicke man den obligatorischen Handelsaspekt mit Abenteuer- und Action-Elementen, fügte einen Multiplayer-Modus

für bis zu vier Mitspieler hinzu und peppte das Ganze mit ein paar multimedialen Farbtupfern auf.

Als unbedeutender Londoner Händler wagt man sich also mit seiner Pinasse auf hohe See, um mit den wichtigen Häfen Europas und Nordafrikas Handel zu treiben und so das eigene Vermögen zu mehren. Gleichzeitig stellt man kurzfristig die eigenen Interessen zurück, wenn es darum geht, dem Wohl der Königin zu dienen - solches Verhalten wirft auf lange Sicht noch viel höheren Gewinn ab: schon recht bald beruft die Königin den devoten Geschäftsmann in ihren Geheimen Staatsrat, den Privy Council. Von diesem Moment an gilt es, die eigenen Handelsaktivitäten mit den Terminen im Dienste der Königin unter einen Hut zu bringen - kein leichtes Unterfangen. Von Anfang an sollten Sie jedoch politisches Fingerspitzengefühl an den Tag legen - es kommt u. a. nämlich durchaus vor, daß ein spanischer Gesandter Sie in einen spanisch-schottischen Komplott gegen England verwickeln will. Falls ihm das auch nur ansatzweise gelingt, landen Sie im Kerker und verlieren viel Zeit (und Geld). Selbstverständlich steht es Ihnen frei, auch selbst eine kriminelle Laufbahn zu wählen - solange Sie damit Macht und Reichtum Ihrer Königin mehren. Als Pirat liefern Sie sich Schlachten auf hoher See, entern reich beladene Handelsschiffe oder greifen wohlhabende Hafenstädte an. Vielleicht schaffen Sie es ja, auf diese Weise vom simplen Piraten zum angesehenen Frei- beuteiler Ihrer Majestät aufzusteigen... Sir Francis Drake hat gezeigt, wie's geht.

Alles in einer Hand

Gesteuert wird das neue Ascon-Werk fast komplett mit der



Wo man auch hinkommt, man sollte immer die örtliche Kneipe aufsuchen, um neue Matrosen und Kapitäne anzuheuern oder neue Infos zu sammeln.



Im Rathaus kann man sich über wichtige Ereignisse in den europäischen Metropolen informieren, die sich vielleicht auf weitere Vorgehen auswirken.

Maus, wobei man im allgemeinen mit der linken Taste Personen, Items oder Menüpunkte anwählt und mit dem rechten Button zwischen den zahlreichen Screens hin- und herschaltet. Im Schlachten-Modus nutzt man die rechte Taste fern von Befehligen seiner Flotte und zum Aktivieren des Bildschirm-Zooms. Das mag zwar äußerst benutzerfreundlich klingen, hat aber durchaus seine Tücken: die Bereiche, in denen ein bestimmtes Objekt auf dem Bildschirm aktiviert werden kann, wurden teilweise etwas unglücklich gewählt, so daß man öfter mehrere Versuche braucht, bis man die richtige Stelle „trifft“. Verhängnisvolle Auswirkungen kann auch ein Maus-Ausrut-

scher in einem der Handelsmenüs haben, der unter Umständen dazu führt, daß man ungewollt in großer Menge eine bestimmte Ware einkauft, die man anschließend nur mit finanziellem Verlust wieder los wird. Trotz dieser kleinen Widrigkeiten bleibt das Programm jedoch im großen und ganzen leicht bedienbar; gewöhnungsbedürftig erscheint allenfalls die nicht ganz einfache Flottensteuerung im Schlachten-Modus.

Geisterkapitän

Grafisch bietet Elisabeth I. gute, aber keinesfalls überwältigende Kost. Alle Screens glänzen mit farbenprächtigen,



Man sollte sich nicht auf den reinen Handel beschränken, sondern zuweilen auch einmal Botendienstleistungen im Auftrag der Königin übernehmen. Der Vertreter der englischen Gesandtschaft wird Sie auf jeden Fall reich für Ihre Mühen entlohnen.



Wichtig ist der gute Kontakt zu den Händlern in ganz Europa, denn sie haben oft günstige Angebote für Sie in petto (oben). In der Merchant Adventurer's Guild können Sie sich finanziell an waghalsigen Expeditionen beteiligen und evtl. einen fetten Gewinn einfahren.

stilsicher gestalteten SVGA-Hintergründen, die das Flair der elisabethanischen Epoche gut einfangen. Weniger gelungen sind die Darstellungen von Menschen, die in ihrer Grobheit schon fast dilettantisch wirken und mit den genreüblichen Spar-Animationen versehen wurden: mal schüttelt einer den Kopf, oder eine Wache hält sich beim Gähnen die Hand vor den Mund... Auch die (fast) bildschirmfüllenden, mit Profi-Akteuren gedrehten Interlaced-Filmsequenzen stellen nicht das Optimum dessen dar, was heutzutage möglich ist. Die Szenen mögen zwar vom schauspielerischen Standpunkt her durchaus ihren Reiz haben,

lassen aber aufgrund der mäßigen Bildqualität (unscharf, detailarm) nur wenig Freude aufkommen. Neben einigen kleineren, leicht zu verschmerzenden Grafik-Bugs wies die Testversion von Elisabeth I. auch eine Kuriosität auf: Normalerweise stehen einem in den Kneipen die Anwärter auf einen Kapitänsposten leibhaftig gegenüber. Manchmal kommt es jedoch vor, daß man mit der Maus ins Leere klickt und sich unversehens in ein Gespräch mit einem unsichtbaren Seemann verwickelt sieht. Bleibt zu hoffen, daß Ascon diese seltsame Ungereimtheit noch bis zur Auslieferung des Spiels ausmerzt.

Als problematisch für die Langzeitmotivation könnte sich auch die etwas unausgeglichene Spannungskurve des Programms erweisen.

Wellengang

Der Spieler erlebt hier ein wahres Wechselspiel: während sich am Anfang die Ereignisse färmlich überschlagen und für ausgezeichnete Unterhaltung sorgen, hat man dann erstmal eine lange, eintönige Durststrecke zu überwinden, in der man stur durch Handel Geld anhäuft und in den diversen Häfen lustlos alle Gebäude abklickt - immer in der Hoff-

nung, irgendwo wieder einmal auf ein kleines Abenteuer zu stoßen. Sicher, im späteren Verlauf des Spiels geht es wieder um einiges turbulenter zu, aber dies verhindert nicht, daß zuweilen ein Gefühl von Monotonie aufkommt. Als Ganzes betrachtet, kann Elisabeth I. dennoch trotz all der kleinen Schwachstellen weitgehend überzeugen. Man merkt dem Programm deutlich das Engagement seiner Entwickler an, und der Versuch, dem „ausgelutschten“ Genre Wirtschaftssimulation neues Leben einzuhauchen, ist zumindest teilweise gelungen.

Herbert Aichinger ■

Statement

Elisabeth I. macht es einem wirklich nicht leicht: in einem Moment ist man fasziniert, wie witzig und unterhaltsam die komplexe Thematik von Ascon in ein Spiel umgesetzt worden ist, und dann ärgert man sich wieder über die konventionelle, zuweilen recht langatmige Gestaltung des Handelsteils. Es zehrt einfach an den Nerven, wenn man sich stundenlang durch die gleichen Bildschirme klickt und sich in jedem Hafen die gleichen stereotypen Sprüche der Händler anhören darf - zuweilen sogar mehrmals, bis sie endlich mit einem Angebot über ein Termingeschäft herausrücken. Uneingeschränktes Lob verdienen der originelle Schlachten-Modus und die Multiplayer-Option.



SPECS & TECHS	
VGA	Testatur
SVGA	Maus
OS/2/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 12 MB	General Midi
CD 1.100 MB	Audio
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM,	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium 60, 16 MB RAM,	QuadSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
bis zu vier Spieler an einem Rechner	

RANKING	
Wirtschaftssimulation	
Grafik	74%
Sound	73%
Handling	77%
Spielepaß	79%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ascon
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

DIE SERIE DER GROßEN

Schlachten

Ein Hochgenuß für Strategen

in bisher unerreichter historischer Akkuratess

Die große Schlacht
in den Ardennen

1944: Der Zweite Weltkrieg in seiner entscheidenden Phase. Die Region der Ardennen ist Schauplatz der finalen Schlacht zwischen den deutschen Truppen und den Alliierten. Erleben Sie diese harten, letzten Tage des Krieges aus Sicht der größten Befehlshaber dieser Zeit.



AB JULI 96
FÜR WIN CD
KOMPLETT IN DEUTSCH

Messen Sie sich mit den größten
Feldherren der Geschichte

Die große Schlacht um Gettysburg

1863: Die drei blutigsten Tage in der amerikanischen Geschichte. Eine Truppe von fast zweihunderttausend Mann zieht gegen ihre Landsleute in den Krieg. Entscheiden Sie über das Schicksal einer gespaltenen Nation.

Die Serie der großen Schlachten...

präsentiert sich als äußerst präzise Umsetzung im ansprechenden 3D-Gewand. Handgemalte Originalkarten, Rekonstruktionen aller Truppenbewegungen, detaillierte Hex-Felder, fundierte Hintergrundinformationen, ein brillant agierender Computergegner sowie ein riesiges Angebot an Szenarien und Optionen bieten ein langfristig motivierendes und unglaublich realistisches Strategieerlebnis.

... der Beginn einer großen Serie

empire[®]
INTERACTIVE



Im Exklusiv-Vertrieb von

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

http://www.bomico.com

Sierra kaufte den Flugsimulator-Spezialisten von subLOGIC kürzlich das Programm Flight ab, um damit Microsoft mit ihrer Flight-simulator-Reihe Konkurrenz zu machen. Ob Sierras Ansinnen von Erfolg gekrönt sein wird, erscheint uns doch eher zweifelhaft...

Laut Handbuch richtet sich Flight an die Einsteiger ins Genre der Flugsimulationen, also an Leute, die erst langsam an die Komplexitäten der Steuerung eines Flugzeugs herangeführt werden müssen. Der Anfänger will wahrscheinlich erst einmal Flug-Feeling schnuppern, bevor er sich für die Feinheiten all der Gerätschaften in seinem Cockpit zu interessieren beginnt. Und in dieser Hinsicht ist das mittlerweile 1 Jahr alte Flight Unlimited nach wie vor ungeschlagen: hier kann man erst einmal einschalten und loslegen, bevor man sich von einem digitalen Fluglehrer detailliert instruieren läßt. Bei subLOGICs Flight geht jedoch von Anfang an ohne intensives Handbuchstudium gar nichts. Der User wird sofort mit der genretypischen Flut an

Flight Flugsaurier



Das Armaturenbrett der Cessna Citationjet wurde mit Liebe zum Detail umgesetzt. Himmel- und Bodendarstellung können jedoch nicht überzeugen.

Tastatur-Kommandos konfrontiert und muß sich mit einer Steuerung herumärgern, die wirklich nicht sofort in den Griff zu bekommen ist.

EGA-Grafik im Jahre 1996?

Wer allerdings glaubt, für seine Einarbeitungsmühen mit stimmungsvollen Flugszenen auf dem Monitor entschädigt zu werden, liegt falsch. Zwar mögen die Armaturen der fünf Zivilmaschinen relativ wirklichkeitsgetreu umgesetzt sein, Landschaft und Himmel bieten jedoch einen eher trostlosen Anblick. In Zeiten, in denen FlugSim-Spezialisten wie Ro-

wan sich um Photorealismus in SVGA bemühen, hat man bei Flight die Wahl zwischen EGA (I) und VGA - grobe Polygonklötze und kahle Farbflächen prägen das Bild. Auf reizvolle Features wie Lichtreflexe, mit denen beispielsweise Looking Glass' Flight Unlimited beeindrucken konnte, muß man verzichten. Selbst der MS Flightsimulator 5.0, an dem sich das subLOGIC-Programm unverkennbar orientiert, hatte vor nunmehr fast drei Jahren erheblich mehr zu bieten. Authentisches Flugmodell hin oder her: Flight macht einfach keinen Spaß!

Herbert Aichinger ■



Cessna Citationjet: die Standardmaschine, mit der man in Flight seine ersten Runden in der Luft dreht...



Die Piper Archer: eines der fünf anwählbaren Flugzeuge.

Statement

Hartgesottene Airbus-Flieger werden subLOGICs Flight vielleicht zu schätzen wissen, der anvisierten Zielgruppe der Genre-Einsteiger kann man von dem Programm jedoch nur abraten. Wer auf Komplexität Wert legt, ist mit Microsofts Flight Simulator besser bedient, und wer einfach nur mal abheben will, sollte nach wie vor zu Flight Unlimited greifen. Flight ist schlicht und einfach veraltet.



EGA-Grafik im Jahre 1996 - mit diesem Standard glaubt man heutzutage bei subLOGIC, mit den Großen des Genres konkurrieren zu können!

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 14 MB	General Midi
CD 37 MB	Audio
REQUIRED	
486, 4 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
RECOMMENDED	
Pentium, 8 MB RAM	DoubleSpeed-CD-ROM
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Flugsimulation	
Grafik	21%
Sound	15%
Handling	35%
Spieldauer	27%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	subLOGIC
Preis	ca. DM 69,-
CD-Advantage	mangelhaft

TEL 06192-929240
ab 15.07. 069-332353

Mo-Fr. 09.30-19.00 Uhr
T-Online *soco#

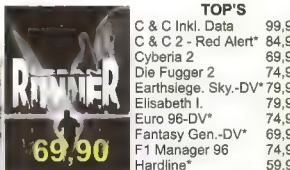
your way to play
Company

Dungeons der anderen Art:



Dungeon Keeper* DV 79,90
Diablo* DV 79,90
Dungeon Keeper mit Diablo
NUR 154,90!!!

11th Hour	DA 84,90	Mechwarrior 2 inkl. Data	DV 74,90
3d Lemmings	DA 69,90	Mechwarrior 2 Data	DV 79,90
3d Pinball	DV 89,90	Mission Critical	DA 74,90
Acas Of The Deep	DA 69,90	Monopoly	DV 54,90
Afterlife	DV 69,90	Myst - Edition	DV 69,90
Al-Hadi Longbow	DV 79,90	Nba Live 96	DV 79,90
Arbus 2	DV 79,90	Need For Speed	DV 79,90
Albion	DV 79,90	NHL Hockey 96	DV 79,90
Angel Devoid	DV 89,90	NFL Quarterback 96	DA 79,90
Arvi. Of Dawn	DV 74,90	Outpost 2	DV 89,90
Apache Longbow	DA 49,90	Panzer General 2	DA 49,90
Assault Rigs	DV 89,90	Pax Imperia*	DV 89,90
ATF - Adv. Technical Fig	DV 84,90	Phantasmagoria	DV 84,90
Bad Day On The Midway	DV 74,90	Pinball 95*	DV 69,90
Bad Mojo	DV 79,90	Pitfall - Das Maya Abenteuer	DV 79,90
Badies	DV 69,90	Pole Position	DV 79,90
Baphomets Fluch*	DV 74,90	Pool Champion	EV 74,90
Battle Cruiser 3000 AD*	DV 69,90	Powerp. ay Hockey*	DV 79,90
Battle Isle 3	DV 79,90	Pro Pinball - The Web	DV 49,90
Bernhard Langer Golf	DV 69,90	Puppen, Perlen, Pistolen*	DV 79,90
Blieflus	DV 54,90	Quest For Fame	DA 89,90
Braindead 13	DV 69,90	Ran Soccer	DV 69,90
Casual 2	DV 74,90	Ran Trainer 2	DV 69,90
Carnet Strike Force	DV 79,90	Raymann	DA 74,90
Chronicle Of The Sword	EV 74,90	Rebel Assault 2	DV 79,90
Chronicle Of The Sword	DV 74,90	Return Fire	DA 74,90
Chronomaster	DA 89,90	Revolution X	EV 89,90
Civnet	DV 59,90	Ridd e's of Master Lu	DV 79,90



TOP'S	
C & C Inkl. Data	99,90
C & C 2 - Red Alert*	84,90
Cyberia 2	69,90
Die Fugger 2	74,90
Earthsiege. Sky-DV*	79,90
Elisabeth I.	79,90
Euro 96-DV*	74,90
Fantasy Gen.-DV*	69,90
F1 Manager 96	74,90
Hardline*	59,90



Clearing House	DV 69,90	Ripper	EV 74,90
Colonization	DV 74,90	Ripper	DV 69,90
Comix Zone	DV 49,90	Rit Sanatano Nacht	DV 49,90
Command & Conquer	DV 29,90	S.C. 2460	DV 24,90
Command & Conquer	DV 29,90	Sensaba e World of Soccer	DV 69,90
Conquest Of New World	DV 79,90	Shellshock	DV 74,90
Conquest Of New World	DV 79,90	Shivers	DV 79,90
Crossader - No Remorse	DV 109,90	Silencer-ViN95	DV 69,90
Dagerfall*	DV 79,90	Silent Hunter	DV 69,90
Das Dschungelbuch	DV 44,90	Silent Thunder-Win95	DA 79,90
Dead ne*	DV 69,90	Silent Thunder*	DV 89,90
Death Gate*	DV 79,90	Star Earth Classics	DV 39,90
Deathkeep-Win95*	DA 74,90	Star Life	DV 39,90
Der Planer 2*	DV 99,90	Star Tower	DV 84,90
Descart 2	DV 74,90	Star Trek - Klingons	DV 69,90
Destruction Derby	DV 89,90	Star Trek 2 - Deep Space 9	DV 69,90
Die Gr Schlacht I.D Ard *	DV 69,90	Star Trek - Klingons	DV 69,90
Die Gr Schacht U. Getty*	DV 79,90	Star Trek - Klingons	DV 69,90
Duke Nukem	DV 74,90	Star Trek - Klingons	DV 69,90
Earthsiege 2. Skyforce	DA 74,90	Star Trek - Klingons	DV 69,90
Earthworm Jim 1+2-Dos	DV 64,90	Star Trek - Klingons	DV 69,90
Earthworm Jim Win95	DV 69,90	Star Trek - Klingons	DV 69,90
Eco The Dolphin	DV 49,90	Strike Base*	DV 69,90
Elisabeth I *	DV 79,90	Syndicate Wars*	DV 79,90
Fast Attack	DV 74,90	Tekwar	DA 89,90
Fifa Soccer 96	DV 69,90	Tempest 2000	DV 84,90
Flight Commander 2	DV 69,90	Terminator Future Shock	DV 69,90
FP5 - Baseball 96*	EV 69,90	Terra Nova*	DV 79,90
FP5 - Football 96*	EV 69,90	TFX Outfighter 2000	DV 79,90
FX Fighter-Limited	DV 69,90	The Dig	DV 74,90
Gauntlet Knight 2	DA 74,90	Thunders Hawk	DV 69,90
Gearheads*	DV 49,90	Thunderhawk 2	DV 69,90
Gen Wars*	DV 69,90	Tomcat Alley	DV 49,90
Go den Gate Killer*	DV 74,90	Top Gun - Fire At Will	DV 74,90
Grand Prix Manager	DV 49,90	Travis's Passage	DV 79,90
Hexen	DA 49,90	Track Attack	DV 69,90
Hexen Mission	DV 29,90	Trivial Pursuit	DV 69,90
Hugo 3	DV 69,90	Ultra Champions League	DA 54,90
Indy Car 2	DV 69,90	Volga	DV 49,90
Inferno	DV 39,90	Warcraft 2	DV 74,90
Kingdom o Magic	DV 49,90	Welcome to the Future	DV 89,90
König Der Löwen	DV 84,90	Will Lemkes F-Manager	DA 54,90
Lands Of Lore 2*	DA 79,90	Wipe Out	DA 79,90
Larry Coil - 1-6	DV 79,90	World Rally Fever	DA 74,90
Lode Runner - Network	DV 69,90	Woodruff	DV 39,90
Lost Eden	DV 39,90	Worms	DV 69,90
Love Vision	DV 39,90	Worms Reinforcement	DV 34,90
Magic Carpet 2	DV 69,90	Zork Nemesis	DV 79,90
Magic Of Endoria	DV 84,90		
Magic The Gath.-Win 95*	DV 84,90		

TOP'S	
Hexen Inkl. Data*	74,90
Master of Orion 2*	79,90
Olympic Games*	69,90
Schwarze Auge 3*	39,90
Shannara	69,90
Siedler 2	69,90
Warcraft 2 Inkl. Data	94,90
Wing Commander 4	94,90
Worms Inkl. Data	94,90
Z**	69,90

LOW BUDGET!

7th Quest	DA 19,90	GAMES VOL. 4	DA 19,90
Alone In The Dark 1	DV 24,90	Games of British Winzer, Tiebreak, Eco Phantoms	DA 19,90
Beneath A Steel Sky	DA 19,90	Spirit of Adventure	DA 19,90
Biofugler	DV 29,90	Games VOL. 5	DA 19,90
Blackhawk	DV 24,90	Zack Mc Cracken, Lollypop, Mad TV, Lords of Doom, Traders	DA 19,90
Caesar 1	DA 24,90	LUCAS ARTS CLASSIC ADVENTURE	DA 19,90
Creature Shock	DA 19,90	Indiana Jones 3, Monkey Island, Zack Mc Cracken M. Mansion, Loom	DA 19,90
Cyberia	DA 29,90	LUCAS ARTS CLASSIC SIMULATIONS	DA 19,90
Dawn Patrol	DA 24,90	Battlehawks 1+2, their finest hour inkl. Mission, Secret Weapons of the Luftwaffe	DA 19,90
Deadeus Encounter*	DV 24,90	MADE IN GERMANY	DA 19,90
Descent 1 inkl. Level	DV 39,90	Antares, Sternenschweif, Battle Isle 2	DA 19,90
Die Siedler 1	DV 29,90	MEGAPACK 5	DA 19,90
Dreamweb	DV 24,90	FX Fighter, Flight Unlimited, Warlords 2 de Luxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance	DA 19,90
Goblins 1+2	DV 24,90	STAR WARS COLLECTION	DA 19,90
Goblins 3	DV 24,90	Rebel Assault 1, X-Wing, Star Wars	DA 19,90
Hand Of Fate	DA 29,90	Entertainment	DA 19,90
Indiana Jones 4	DV 29,90	WESTWOOD COMPILATION	DA 19,90
Inc. Jones Desk. Adv.-3.5*	DV 29,90	Dune 2, Kyriaad 1-3, Lands of Lore, Infos 2, C & C 2 und Blade Runner	DA 19,90
Inc. Car	DV 24,90	WORLD OF FANTASY	DA 19,90
Kings Quest 5*	DV 24,90	Abandoned Places, Rings of Medusa, Return of Med, Lords of Doom, Spirit of Adv	DA 19,90
Kings Quest 6	DV 24,90	NEU IN FRANKFURT:	DA 19,90
Kings Quest 7	DV 24,90	Ein Gamestore der Software-Compan	DA 19,90
Kyriaad 3	DV 24,90		DA 19,90
Lands Of Lore	DV 24,90		DA 19,90
Little Big Ace Classic	DV 24,90		DA 19,90
Lost in Time	DV 24,90		DA 19,90
Magic Carpet Plus	DV 24,90		DA 19,90
Manic Karts	DV 24,90		DA 19,90
Master Of Magic	DV 24,90		DA 19,90
Nascar Racing*	DV 24,90		DA 19,90
Nhl 95 Classic	DV 24,90		DA 19,90
Papa Lou 486	DV 24,90		DA 19,90
Rebel Assault 1	DV 24,90		DA 19,90
Red Baron 1*	DV 24,90		DA 19,90
Return To Zork	DV 24,90		DA 19,90
Sam & Max	DV 24,90		DA 19,90
Shadow Of The Comet	DV 24,90		DA 19,90
Sim City Enhanced	DV 24,90		DA 19,90
Simon The Sorcerer 1	DV 24,90		DA 19,90
Space Quest 4	DV 24,90		DA 19,90
Star Trek-25th Anniver.	DV 24,90		DA 19,90
Star Trek-Judge. Rites	DV 24,90		DA 19,90
Streitfighter*	DV 24,90		DA 19,90
Tix	DV 24,90		DA 19,90
Theme Park Classic	DV 24,90		DA 19,90
Ultima 7 Comp.	DV 24,90		DA 19,90
U.S. Navy Fighters*	DV 24,90		DA 19,90
War in the Gulf	DV 24,90		DA 19,90
Warcraft 1	DV 24,90		DA 19,90
Wing Commander* 3	DV 24,90		DA 19,90

ALLE WEITEREN SPIELE AUF ANFRAGE !!! DV=Dt. Version DA=Dt. Anleitung EV=Engl. Version *bei Drucklegung noch nicht verfügbar, ab DM 230,- portofrei, Vorkasse DM 6,90, Nachnahme DM 9,90 zzgl. Nn-Gebühr, bei Annahmeverweigerung berechnen wir DM 19,50 Software-Company Ziegler, Seilerbahn 2-4, 65719 Hofheim, Königsteiner Str./Ecke Gerlachstr. HANDELFRAGEN ERWÜNSCHT! TEL & FAX: in Vorbereitung

Gevatter Tod dreht Dümchen und veranstaltet zur eigenen Ergötzung und Erbauung ein Turnier, an dem sich die Seelen verbliebener Helden beteiligen. Beim martialischen Beat 'em Up Pray for Death von Lightshock geht's um Leben und Tod. Als Hauptgewinn winkt die Reinkarnation.

Jede der zehn Fantasy-Figuren (darunter solch neckische Typen wie Wikinger Wolfrich, Pharao Anubi oder Bruce Lee-Verschnitt Jan Fun) beherrscht grundlegende Moves wie Kicks, PUNCHES und Sprünge. Hinzu kommen noch jeweils zehn einfallsreich animierte Special Moves, die durch geheime Tastenfolgen (z. B. vorwärts-vorwärts-ducken-Speed Kick) ausgelöst werden. In der Praxis lassen sich derlei Aktionen zu einer „Final Killer Chain“ kombinieren und in ihrer Dramatik bis zum punkte-trächtigen „Deadly Move“ steigern. Das hört sich nach einer recht blutigen Angelegenheit an, kann aber im Optionsmenü entschärft werden. Der Spieler bestimmt die Anzahl der Runden, deren Dauer und wählt außerdem aus einer reichhaltigen Palette an Ligen, „Play-

Pray for Death Deathmatch



Jeder Treffer wird je nach Typ des Kämpfers durch Säure- oder Lava-Spritzen angezeigt - in diesem Fall verursacht durch einen platzierten Kick.

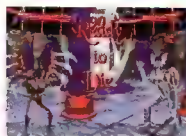
Offs“ und Duellen, die auch zu zweit angegangen werden können.

Finish him!

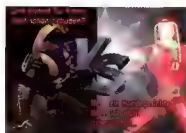
Im Gegensatz zu anderen Beat 'em Ups wurden sowohl die scrollbaren Kulissen der Arenen (Abwasserkanal, Dungeon, Kathedrale etc.) als auch die Akteure selbst gerendert. Wegen der geringen Auflösung und der diffusen Hintergründe verschwimmen die Sprites zu einem schauererregenden Pixel-Brei, der sich nur mit einem Gamepad weitgehend frustfrei steuern lässt. Der Knackpunkt bei Pray for Death: dem Spieler fehlt jeglicher Ehrgeiz, die Stra-

tegien des Kontrahenten im voraus „zu erahnen“, denn die gibt es schlichtweg nicht. In höheren Schwierigkeitsstufen sind die Rivalen lediglich schneller und treffen besser, aber „schlau“ reagieren sie deshalb nicht. Daher unser Tip: Wenn Sie einfach nur ein kurzweiliges Prügelspiel suchen und weder die Hardware noch die Zeit für ein solch komplexes Programm wie Virtua Fighter haben, dann kaufen Sie sich Acclaims WWF Wrestlingmania - da bekommen Sie wenigstens noch eine gute Show geboten und müssen sich nicht die peinlichen Verrenkungen der Pray for Death-Recken antun.

Petra Maueröder



Die beiden Balken am oberen Bildrand dokumentieren die verbleibende Energie.



Vor dem Schlagabtausch werden einige halbstarke Worte gewechselt.

Statement

Wenn Virtua Fighter eines bewiesen hat, dann folgendes: Ein Beat 'em Up wird nicht durch abkömmliche Brutalitäten zum Top-Hit, sondern durch eine akkurate Steuerung, High-End-Grafik und intelligentes Gegnerverhalten - Features, die man bei Pray for Death vergebens sucht. Für Kampfsport-Fans gibt's momentan nur eins: Auf Pentium 133 mit 16 MB RAM aufrüsten und bei SEGA shoppen.



Liegt ein Kämpfer erst einmal am Boden, kann er mit einem der „Finishing Moves“ endgültig besiegt werden.

SPECS & TECHS	
VEA/ Tastatur	
SVEA/ Maus	
DOS/ WIN 3.1/ Joystick	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 26 MB/ General Midi	
CD 148 MB/ Audio	
REQUIRED	
486DX266, 8 MB RAM, Double-Speed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium, 8 MB RAM, Quad-Speed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
zwei Spieler an einem PC	

RANKING	
Beat 'em Up	
Grafik	45%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	43%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Lightshock
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Win 3.1
Win 95

ÜBERLISTEN SIE
DAS BÖSE IN DER
MASCHINENWELT!



Entdecken Sie eine seltsame und verlassene Welt



Komplexe mechanische Maschinen transportieren Sie ...



... in ein Alternat(un)iversum



Sie treffen viele faszinierende Charaktere

LIGHTHOUSE

THE DARK BEING

Wagen Sie sich in ein exotisches
Parallel-Universum, das von einem
dunklen Wesen terrorisiert wird.
Außerirdische Technologie,
unirdischer Verrat und grausige
Gefahr lauern hinter jedem Baum
und hinter jeder Klippe

BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE



SIERRA

CD-ROM
GRATIS

Haben Sie sich Lighthouse Airschornstein Kulturbroschüre bestellt?
Nachname Vorname
Adresse PLZ Land Wohnort:
Schicken Sie diesen Coupon an:
Sierra Games Deutschland
Postfach 511 22
65100 Bad Soden
bei Frankfurt

Missionforce: Cyberstorm

Schwermetall



Sie sehen aus wie das überzeugendste Argument der IG Metall bei der nächsten Tarifrunde, doch die Earthsiege-„Hercs“ von Sierra gelüftet es nach gänzlich anderen Herausforderungen: Im ersten ernstzunehmenden Hexagon-Strategiespiel mit Kampfrobooten stapfen die Kolosse über Hexagon-Felder und hinterlassen unter Windows 3.1/95 eine hochauflösende Spur der Verwüstung...

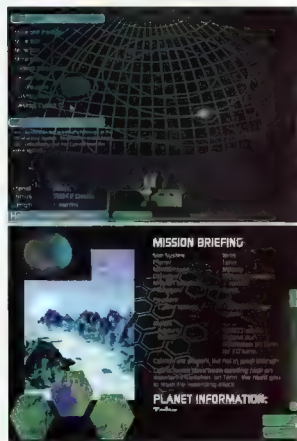
Wo sie hintreten, wächst kein Gras mehr: Mit ihren bis zu 100 Tonnen Lebendgewicht, einer Höhe von schlimmstenfalls 15 Metern und dem „dernier cri“ in Sachen Waffentechnik sind Hercs nichts anderes als wandelnde Festungen. Im Cockpit sitzen wackere Biondems - künstlich gezüchtete Mutanten mit mehr oder weniger opu-

lenter Intelligenz, die über eine zeitlich begrenzte Haltbarkeit verfügen und im Lauf der Zeit an Erfahrung dazugewinnen. Sowohl die Hercs als auch ihre Insassen müssen für teures Geld angeschafft und instandgehalten werden; das nötige Kapital erwirtschaften Sie mit dem Abbau von Erzen, die es zuhauf auf der Oberfläche vieler Planeten im Earthsiege-Universum gibt. Ihre Gegner

Sightseeing-Tour durch die Herc Base



Herc Day: Hercs können ge- und verkauft, auf- und umgerüstet werden. Aus einer Liste wählen Sie einfach den gewünschten Typ und ersetzen ggf. die Standard-Ausrüstung durch leistungsfähigere Systeme. Nach einem Einsatz können Sie die beschädigten Bauteile eines Hercs (orange- und rote Zonen) reparieren.



Herc Command Center: Neben der Anzeige eines Karriere-Statusberichts können Sie außerdem die nächste Mission auswählen.

Mission Briefing: Sie bekommen nicht nur Informationen über die Primär-Ziele Ihrer Mission, sondern auch über die Dauer des Einsatzes und die „Kopfprämie“ pro erlegtem Cybrid.



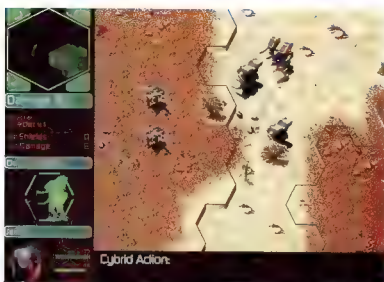
Bei einigen Einsätzen müssen Sie Ihre Basis unter allen Umständen gegen die Attacken der Cybrids verteidigen. Wenn Sie die Stellung über eine festgelegte Anzahl von Runden halten können, haben Sie Ihren Auftrag erfüllt.

sind die sogenannten Cybrids, die es ebenso wie die Hercs in acht beliebig konfigurierbaren Versionen gibt. Aus diesen Grundtypen lassen sich unendlich viele, grundverschiedene Exemplare mit unterschiedlichster Bewaffnung, Panzerung und besonderen Fähigkeiten fabrizieren. Die einen sind besonders leicht und daher überdurchschnittlich schnell, andere wiederum glänzen

mit leistungsfähigen Sensoren oder Raketen-Abwehrsystemen.

Simple Minds

Was man auf den ersten Blick kaum für möglich hält: CyberStorm ist ein irrsinnig komplexes Programm. Nichtsdestotrotz kopiert man den grundsätzlichen Spielverlauf schon nach wenigen Minuten. Im Gegensatz zu ver-



Auf den ersten Blick sichtbaren Höhenstufen der Landschaft haben einen immensen Einfluß auf die Trefferquote ihrer Hercs.

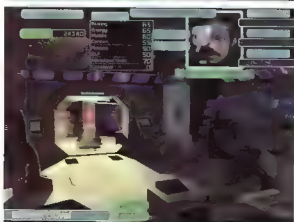


Zu Beginn einer Mission werden die Hercs in der Nähe des Raumschiffs platziert, das Sie niemals aus den Augen lassen sollten.



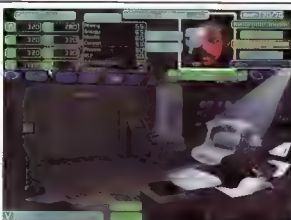
MedVat:

Das MedVat dient zur kostenpflichtigen Genesung beschädigter Bioderms. Überflüssige Exemplare können recycelt werden.



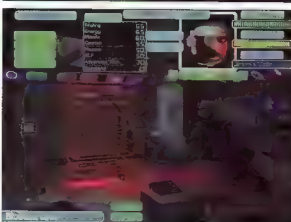
BioVat:

Abhängig von den Fähigkeiten eines Bioderms (u. a. die Beherrschung bestimmter Waffensysteme) können Sie hier bis zu 50.000 Credits pro „Person“ loswerden.



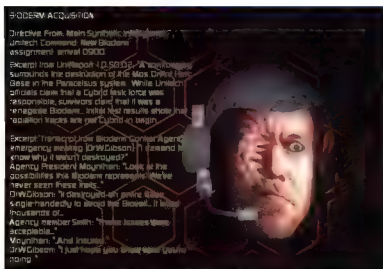
VREC:

Im „Virtual Reality Enhancement Center“ können Sie die Bioderms für einzelne Waffen-Kategorien ausbilden lassen und in Sachen „Piloting“ schulen. Dadurch gehen die Bioderms schonender mit Energie-Reserven um und kommen in schwierigem Gelände besser zurecht.



Link:

Hier weisen Sie den Hercs einen geeigneten Bioderm zu.



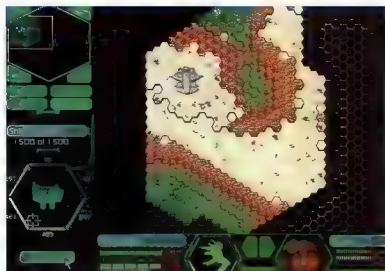
Wenn Sie bestimmte Missionen erfolgreich abschließen, wird Ihnen ein besonders cleverer Bioderm kostenlos zur Verfügung gestellt.

gleichbaren Spielen gibt es keine feste Missions-Struktur; stattdessen werden Ihnen zufällig generierte Einsätze unterschiedlichen Schwierigkeitsgrads auf verschiedenen Gestirnen angeboten. Sie können aus einer Liste wählen, ob Sie lieber einen Stützpunkt verteidigen, die Umgebung auskundschaften, Erze abbauen oder gar eine feindliche Basis auseinandernehmen möchten - je schwieriger der Level, desto größer die Chance auf eine Beförderung. Sie beginnen Ihre Karriere im Planetensystem Paracelus als „Unit Leader“, der vier Bioderms und ebenso viele Hercs besitzen darf. Bei

entsprechenden Erfolgen können Sie es bis zum Herc Commander auf M138 bringen, der maximal 40 Roboter befehligt.

Attention! Cybrids detected!

Im Herc Command Center statten Sie Ihre Roboter mit den entsprechenden Waffensystemen aus, ersetzen ruinierte Bauteile und versorgen angeschlagene Bioderms im „MedVat“. Anschließend wird Ihr Bataillon auf das Hexagon-Schlachtfeld verfrachtet, wo rundenweise in bewährter Manier gezogen wird. Die Höhenstufen der



Durch Verschiebung des Schwerpunkts (Display links unten) können Sie die Widerstandskraft der Schutzschilde an den sechs Seiten stufenlos aufteilen.



Neben der Kampagne gibt es eine „Quick Encounter“-Option, mit der Sie wie auch im Multiplayer-Modus Einsatzgebiet, Schwierigkeitsgrad, Technik-Stufe und Art der Mission im Vorfeld individuell justieren dürfen.

Landschaft, der Typ des Untergrunds, die vorhandene Energie, Art und Gewicht des Hercs, potentielle Schäden und nicht zuletzt die Gravitation bestimmen, wie schnell sich die Roboter fortbewegen und wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, einen gesichteten Feind mit der ausgewählten Waffe zu treffen. Mit Laser-Salven wird zunächst der gegnerische Schutzschild auf einer der sechs „Seiten“ geschwächt, um im Anschluß einige Raketen und Bomben ins Innere des Cybrids zu jagen. Wurden die Einsatzziele erreicht, sammeln die überlebenden Roboter vollautomatisch das vorhandene Erz ein, wodurch

sich Ihre Prämie ergibt. Zusätzlich bekommen Sie pro erlegtem Cybrid eine lukrative Abschlußprämie.

Oberflächlichkeiten

Wenn es eine nahezu ideale Benutzeroberfläche für solch ein Spiel gibt, dann ist es die von Cyberstorm - komfortabel, ergonomisch, übersichtlich. Per Mausclick können Sie zu nahezu jedem Display zusätzliche Details abrufen; so wird das ohnehin schon recht aufgeräumte Interface zusätzlich entmüllt. Der eigentliche Hexagon-Bildschirm bietet 16 verschiedene Planeten-Designs, 16 (!) Zoomstufen, einen einstellbaren Landschafts-De-

Statement

Wenn Sierra schon nicht die Werbetrommel in größtem Umfang für dieses Programm rührt, dann tun's eben wir. Also: CyberStorm ist eines der aufregendsten Hexagon-Strategiespiele der letzten Monate und nicht umsonst. Letzten Endes läuft nämlich (fast) jeder Einsatz trotz unterschiedlichster Vorgaben auf ein Vernichten sämtlicher Gegner hinaus. Ausgeglichen wird dies durch das Baukasten-System mit einer unglaublichen Vielfalt an Waffensystemen; so bleibt die Motivation auch langfristig auf einem erstaunlich hohen Niveau. Man freut sich wie ein Schneekönig, sobald ein frisches Lasergeschütz oder gar ein komplett neuer Kampfroboer-Typ hinzukommt. Andererseits kann man so richtig schön mitfeiden, wenn der mit viel Liebe aufgerüstete Lieblings-Herc fachmännisch von der Konkurrenz in seine Einzelteile zerlegt wird. Zu einem Mainstream-Strategiespiel jenseits des Echtzeit-Lagers fehlt nicht mehr allzuviel; eine „richtige“ Story mit entsprechenden Zwischensequenzen wäre allerdings Pflicht gewesen.



Die Hercs im Überblick



Remora



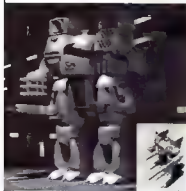
Juggernaut



Ogre



Giant



Reaper



Shadow



Sensei



Demon

Basis jedes Hercs ist ein Chassis, das um diverse Nützlichkeiten ergänzt werden kann. Neben den acht Grundmodellen stehen Ihnen zusätzlich 17 Instant-Hercs zur Verfügung, die von vornherein mit bestimmten Systemen bestückt sind und sich daher für Spezial-Aufgaben (z. B. Erkundung) empfehlen. Selbstverständlich können aber auch diese Roboter nach eigenen Vorstellungen umgerüstet werden. Die ca. 70 Waffen, aufgeteilt in sechs Kategorien wie z. B. „Energy“ oder „Missile“, unterscheiden sich in der Reichweite (gemessen in Hexagon-Feldern), dem Energie-Bedarf, der Anzahl der möglichen Einsätze pro Runde und dem zu erwartenden Schaden bei intaktem bzw. zerstörtem Schutzschild.

Sonderzubehör:

- 10 Schutzschilde zur optimalen Abwehr von Missiles und Kanonen-Solven
- 10 Sensor-Typen mit unterschiedlicher Reichweite, eine Art Radar zum Auffinden von Cybrids
- 11 Computer-Zielsysteme, die die eigene Trefferwahrscheinlichkeit erhöhen

- 2 Roboter-Unterbauten erhöhen die Stabilität
- 3 Reaktor-Typen für den Betrieb eines Hercs
- 31 Panzerungen mit individuellen Schutzhüllen für verschiedene Hybrid-Waffengattungen
- 4 Auto-Stabilize-Units erhöhen die Leistungsfähigkeit von Schilden, Waffensystemen, Triebwerken und Sensoren
- 4 Batterien für den sparsamen Energie-Einsatz
- 4 Triebwerke mit passender Ausstattung für alle acht Hercs
- 5 „Mining Devices“ zum Abbau von Erzen
- 5 ambulante Selbst-Reparatur-Einheiten, die während der Mission eingesetzt werden können
- 5 ECMs (Electronic Counter Measures), die die Treffer-Chancen der Gegner reduzieren
- 9 „Life Support“-Kapseln für den Schutz und die Regenerierung des Bioderms
- Die Anti-Gravity-Unit verringert die Nebenwirkungen der Gravitation
- SELBSTZERSTÖRUNGS-MODUL, wobei die Explosion Schäden an benachbarten Einheiten verursacht

tailgrad und komplett animierte, gerenderte Miniatur-Hercs. Blamabel ist lediglich die Tatsache, daß keine höheren Auflösungen als 640 x 480 Bildpunkte unterstützt werden, was der Übersichtlichkeit sehr zuträglich wäre. Als echtes Phänomen stelle sich die CyberStorm-„Musik“ heraus, denn die besteht zwar nur aus wenigen Klang-Passagen, hört sich aber selbst nach zehn Stunden noch aus-

gesprochen cool an. Dazu gibt's ein bißchen Sprachausgabe und teils recht extravagante Soundeffekte. Die Multiplayer-Option unterstützt zwei Modem-Spieler und bis zu vier Netzwerk-Anschlüsse. Den Spielspaß einer C&C- oder WarCraft 2-Partie darf man wegen der lästigen (einstellbaren) Wartezeiten auf die Züge des Gegners allerdings nicht erwarten.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECHS	
VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOSSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	20 MB / General Midi
CD	335 MB / Audio
REQUIRED	
486 DX2/66	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 60	8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Modem, Netzwerk (4 Spieler)	

RANKING	
Strategiespiel	
Grafik	75%
Klang	55%
Handling	85%
Spielspaß	83%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Offensive

Angriff abgewehrt

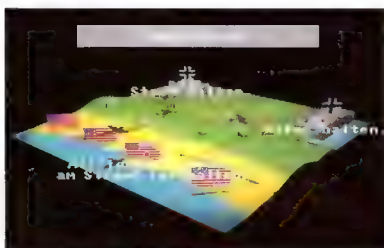
Seit dem großen Durchbruch von Command & Conquer ertrinken die PC-User förmlich in Echtzeit-Strategiespielen - kein Monat vergeht, in dem nicht ein weiterer Clone erscheint. Auch Ocean will hier nicht hinten anstehen und macht in Offensive die Endphase des Zweiten Weltkriegs zum Thema eines solchen Programms.

Eigentlich keine schlechte Idee, historisches Kriegsgeschehen in einem Echtzeitspiel abzuhandeln - schließlich haben die Soldaten in der Realität auch nicht beliebig viel Zeit, um ihre nächsten Schachzüge zu planen. Dennoch bleibt die Art und Weise, in der sich Offensive mit dem legendären D-Day beschäftigt, problematisch. Auf jeden Fall handelt es sich bei dem Programm nicht um das „ultimate

strategical command game“, wie auf der Packung vollmundig behauptet wird. Sie können die Konflikte, die sich 1944 zwischen Normandie und Rhein abspielten, entweder als Befehlshaber der Alliierten oder der Deutschen nachvollziehen. Das Geschehen ist in 20 übersichtliche Häppchen, sprich Missionen, aufgeteilt, von denen jede kurz und bündig mit einem Briefing eingeleitet wird.

Blitz-Attacke

Anschließend werden Sie auf dem Spielfeld, das Sie schräg von oben wahrnehmen, sofort „ins kalte Wasser geworfen“: Ihnen bleibt kaum Zeit, sich mit den örtlichen Gegebenheiten vertraut zu machen, denn der Gegner läßt Ihnen keine Bedenkzeit. Vom ersten Moment an müssen Sie sich Ihrer Haut erwehren, was sich gerade bei größerem Gegnernaufkommen angesichts der unübersichtlichen Darstellung auf dem Bildschirm als schwierig erweist. Das ruckelige Scrolling macht

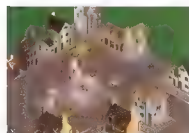


Bevor man sich in die Schlacht stürzt, bekommt man den Schauplatz mit sämtlichen Missionsparametern einmal übersichtlich präsentiert.

überlegtes Handeln nämlich in der Hektik eines Überraschungsangriffs geradezu unmöglich, und so stellt man sich dem Feind halt dort entgegen, wo man ihn entdeckt, ohne jemals einen genauen Überblick über all seine Aktivitäten zu haben. Trotzdem passiert es oft, daß man in einem Level den Sieg davonträgt, ohne eigentlich zu wissen warum. Zusätzliche Probleme bereitet einem die umständliche Befehlserteilung per Maus, die im Kampf wertvolle Zeit kostet: hier gilt es zunächst, die zu aktivierenden Einheiten zu markieren, anschließend in einem Pop-Up-Menü den gewünschten Befehl auszuwählen und

schließlich den Gegner anzuklicken, den die eigenen Soldaten angreifen sollen. Wie man so etwas einfacher lösen kann, hätten sich die Designer bei C & C ansehen sollen. Die Qualität des Intros ist miserabel, und die Musik im Spiel beschränkt sich auf ständig wiederholte dümmliche Phrasen. Nichts zu meckern gibt es hingegen bei den FX. Die Zwischensequenzen bieten wie die Mission-Briefings lediglich Standbilder und gesprochenen Text. Fazit: Offensive wird dem eigenen Anspruch nicht gerecht und ist wirklich nur völlig abgebrühten Strategen zu empfehlen.

Herbert Aichinger ■



Die Gemetzel in den Straßenzügen sehen noch recht ansprechend aus.



Beim schnellen Anrücken der Gegner bleibt wenig Zeit zum Planen.

Statement

Man sollte halt nicht versuchen, zu viel in ein Programm hineinzupacken. Ocean beging bei Offensive diesen Fehler und setzte sich damit zwischen alle Stühle. Wer Echtzeit-Strategiespiele liebt, wird auch weiterhin Command & Conquer oder Warcraft 2 kaufen, und diejenigen, die sich für den historischen Hintergrund interessieren, werden sicherlich Across the Rhine bevorzugen. Offensive kann jedenfalls mit keinem dieser Spiele mithalten.



SPECS & TECS

V64 / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/Windows 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 10 MB / General Midl	
CD 525 MB / Audio	
REQUIRED	
486DX2/66, 8 MB RAM,	
DoubleSpeed-CD-ROM,	
RECOMMENDED	
Pentium, 16 MB RAM,	
QuadSpeed-CD-ROM,	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING

Strategie	
Strategie	51%
Handlung	50%
Handlung	43%
Spieldesign	44%
Spiel	
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 120,-
CD-Vorteil	gut

Starfighter 3000

Krieg der Sterne

Oh je - „Starfighter 3000“ - verbirgt sich hinter diesem Namen etwa eine weitere ultrarealistische Flugsimulation eines neuen, geheimen Flugzeugtypen? Weit gefehlt - Hersteller Telstar bringt ein kurzweiliges Actionspiel, das sich hinter den wenigen Konkurrenten innerhalb seines Genres nicht zu verstecken braucht.

Kennen Sie Terminal Velocity? Nehmen Sie dieses beliebte Actionspiel, kreuzen Sie es mit einer Flugsimulation - und voilà - schon haben Sie Starfighter 3000. Nun ja, ganz so simpel ist es dann vielleicht auch wieder nicht: Als junger Pilot übernehmen Sie die Steuerung über einen hochmodernen Raumgleiter, der sowohl für den Einsatz im freien Weltall als auch für den Flug über

Planetenoberflächen ausgelegt ist. Zu bewältigen haben Sie insgesamt 60 verschiedene Missionen in vier Schwierigkeitsgraden. Als Mitglied der interplanetaren Verteidigungsallianz FedNet ist es dabei Ihre Aufgabe, Rebellenstellungen auf einigen abseits gelegenen Planeten kampfunfähig zu machen. Ihre Karriere beginnen Sie mit mehreren Simulator-Missionen, in denen Sie mit der Steuerung des Gleiters sowie einigen grundlegenden Kampfmanövern vertraut gemacht werden. Anschließend geht es dann zur Sache: Im Alleinflug oder in Kooperation mit anderen Piloten müssen Verteidigungsanlagen zerstört, feindliche Gleiter gejagt und festgelegte Bodenziele ausgeschaltet werden. Neben dem Bordlaser stehen mehrere Typen von Raketen und verschiedene Bomben-Typen zur Verfügung. Zerstört man im Kampf ein Gebäude, so werden unterschiedlich geformte Kristalle freigesetzt, die als eine Art Bonus eine Verbesserung der



Der Starfighter im Anflug auf eine feindliche Verteidigungsbasis. Die Grafik ist nicht gerade detailreich, dafür aber auch im SVGA-Modus sehr flüssig.

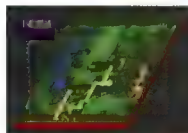
Schilde oder der Bewaffnung am Raumschiff des Spielers bewirken.

Technisch beeindruckend

Die technische Umsetzung der (nicht gerade einfallsreichen) Spielidee ist Telstar bemerkenswert gut gelungen. Die nebelige Grafik mit ihren eindrucksvollen Explosionseffekten wirkt auf einem Pentium-Rechner auch in SuperVGA absolut flüssig - auf 486er-Systemen empfiehlt sich dagegen eher der VGA-Modus, der allerdings nur halb so viel Spaß macht. Um auch im Hi-Res-Modus noch ruckfreie Grafik zu haben, bediente

man sich desselben Nebelfeffekts, der auch schon in anderen Action-Spielen (Magic Carpet 2, Hi-Octane) zu sehen war. Gebäude, die einige hundert Meter vom Spieler entfernt sind, werden dabei einfach ausgeblendet. Begleitet wird das Spielgeschehen von einem originellen Soundtrack und gesprochenen deutschen Kommentaren. Auch die Steuerung fällt überwiegend positiv auf. Unabhängig davon, ob man Standard-Joysticks einsetzt oder ein Markengerät benutzt, folgt der Gleiter jeder Lenkbewegung absolut ruckfrei und geschmeidig.

Thomas Borovskis ■



Auf der taktischen Karte sieht man alle Stellungen und Flugobjekte.



Feindliche Raketen gehören ebenso zu den Missionszielen wie Gebäude.

Statement

Wer einen Pentium hat und Spiele wie Terminal Velocity schätzt, findet hier ein kleines Meisterwerk. Die leicht erlernbare Steuerung und die ununterbrochene Action ergänzen sich zu einem idealen Spiel für die Mittagspause. Auch wenn das Spielprinzip bei ununterbrochenem Spielen nach der x-ten Mission seinen Reiz verliert, so zählt Starfighter doch zur Spitzengruppe der T.V.-Verschnitte. Wer diese Art von Spielen mag, liegt hier richtig.



SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OPSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 80 MB	General Midi
CD 320 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 90, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM, SVGA

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action	
Gameplay	85%
Sound	82%
Handling	75%
Spielspaß	82%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Telstar
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteile	gut

Jet Stream

Hard & Software Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

DV deutsche Version
DA-englische Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar
(Vorbereitung empfohlen)
a.a.-auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht
Abholung zu Versandpreisen nur in der
Versandzentrale Linkenheim möglich.
Ladenlokal, Bahnhofplatz 3, 76646 Bruchsal

Internet: <http://members.aol.com/jetstream/jetwelco.htm>
BTX: Bestell Neuheiten Service *kühl!
Nutzen Sie unsere vielseitigen Bestellmöglichkeiten !!!
Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-19.30 Sa 9.30-15.00
TEL: (07247) 946170
(07247) 946171
(07247) 946172
FAX: (07247) 3549

PC CD-Rom

A.T.F. DV *79,99
Adams Family Pinball DA *74,99
AAH-640 Longbow
deutsche Version 89,99

Albino DV 79,99
Alto Trilogie DA 74,99
Ancient Empires DV *79,99
Around Atlanta Win95 DV 49,99
Bad Mojo DV 74,99
Battle Cruiser 3000AD DV *64,99
Battle Race DA *79,99
Battleground Ardennes DV *69,99
Big Red Racing DA 59,99
C&C SYGA Win95 DV *89,99
Caesar 2 DV 79,99
Championship Manager 1 DV 59,99
Chronicles of the Sword DV *69,99
Chronomaster DA 74,99
Civilization 2 DV 74,99
Command & Conquer DV 89,99
Command & Conquer 2 DV *89,99
Command & Conquer Mission DV 29,99
Command Aces of the Deep DV *89,99
Command & Conquer SYGA DV *79,99
Conquest a. t. New World DV 79,99
Crusader DV 79,99
Cyberia 1 DV 79,99
Cyberia 2 DV 69,99
Deadline DV *79,99
Deadly Sides DV *74,99
Death Gate DV *74,99

Deathkeep AD&D DV *74,99
Der Kapitän! Capitalism DV 74,99
Der Pionier 2 DV *74,99
Descent 2 DA 89,99
Destruction Derby DV 79,99
Die Fugger 2 DV 79,99
Die Seidler 2 - vert. vidi. vici DV 72,99
Duke Nukem 3D DA 79,99

Dungeon Keeper

deutsche Version *79,99
Earth Siege 2 Win95 DV *79,99
Earthworm Jim 1-2 DV 64,99
Elizabeth 1 DV *69,99
Euro 96 DV 69,99
F 1 Manager 96 DV 69,99
Fast Attack DV 69,99
FIFA Soccer 96 DV 79,99

Formula One GP 2

deutsche Version *99,99
Gabriel Knight 2 DV 84,99
Gale DV *59,99
Gale Wars DV 79,99
Grand Prix Manager DV 79,99
Hardball 5 DA 74,99
Heroes of Might & Magic DV *89,99
Indy Car Racing 2 DV 74,99
Judge Dredd DV 69,99
Kingdom of Magic DV 79,99
Kings Quest 6 DA 34,99
Kings Quest 7 DV 34,99
Lords of Lore 2 DV 39,99
Little Big Adventure DV *79,99
Live Action Football DA 74,99
Mad T. 2 DV *69,99

Made in Germany Comp. DV 64,99
MAGI? DV 69,99
Magic Carpet Plus Classic DV 59,99
Mistik Karte DV 34,99
Mistikwari 2 / Win95 DV 79,99
Mechwarrior 2 Exp-Pack DV 39,99
Mechwarrior 2 Spec. Edition DV 79,99
Megapack 5 DA 79,99
Nihil Special Edition DV 69,99
Normalist, Inc DV 74,99
NASCAR Racing DV 39,99
NASCAR Racing Track Pack DV 39,99
NBA Live 96 DV 79,99
Need for Speed DV 79,99
NHL Hockey 95 DV 79,99
NHL Hockey 96 DV 79,99
Normalist, Inc DV 74,99

Olympic Games

deutsche Anleitung *69,99
Olympic Gold DV *64,99
Olympic Soccer DV *64,99
Organic Art DV *54,99
PGA European Tour DA 79,99
PGA Tour 96 Data Disk DA 34,99
PGA Tour Golf 96 DA 69,99
Phantasmagoria DV 79,99
Pole Position DV 84,99
Police Quest SWAT DV 79,99
Powerplay Hockey DA 79,99
Project Paradise DV *79,99
Psycho Detective DA *74,99
Putty Squad DV *69,99
Rabel Annulli 2 DV 79,99
Riddle u. Master Lu DV 84,99
Ripper DV 79,99
Rise of the Robots 2 DV 84,99

Rise of the Robots 2 / Win95 DA 79,99
S.E.D.M. DV *79,99
Schlacht Commander DA 59,99
Schleichfahrt DV *84,99
Shannara DV 74,99
Shellock DV 79,99
Silent Hunter DV 69,99
Silent Hunter / Win95 DA 79,99
Space Tanks DV 74,99
Space Marines DV 79,99
Speed Haste DA 54,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity DV 99,99
Star Trek Deep Space Nine DA 69,99
Star Trek Omega Prime DV 74,99
Star Trek Klingons DA 64,99
Star Wars Collection DV 49,99

Syndikate 2 - Wars

deutsche Version *79,99
Teamfight DV 84,99
Terra Nova DV *69,99
TFX - Euro Fighter 2000 DV *84,99
The Dig DV 69,99
Throne Pack DV 84,99
This means War! DV 79,99
Tuskland DV *64,99
UEFA Euro 96 DV *69,99
Urban Runner DV *84,99
Warcraft 2 DA *74,99
Warcraft 2 Exp. Pack DV *69,99
Warhammer-im Schatz-Win95 DV 79,99
World Rally Fieber DV 84,99
Warms Data DV 79,99
Zerk Nemesis EV 79,99

SONY Playstation

SONY Playstation 385,00
Battle Arena Toshinden 2 *88,99
Blazing Dragons *74,99
Resident Evil *74,99
Olympic Soccer *74,99
X-Men *74,99

Sega Saturn

SEGA Saturn Grundgerät 450,00
Olympic Games 79,99
Panzer Dragon 2 89,99

Joysticks

Pro Throttle 199,99
Gravix Game Pad 39,99
Vigman Extreme 249,99
Competition Pro Mouse 19,99
Competition Pro 44,00
Gravix Pro - NHL Hockey 98 169,99
MS Sidewinder 3Dpro incl. PUR 89,99
MS Sidewinder 3Dpro incl. PUR 99,99
Alpha Twin 54,00
Y-Knob 20,70

Hardware

Soundblaster 16 pro Value 149,99
Soundblaster 32 pro 239,99
8-Fach CD-ROM 139,99
8-Fach CD-ROM 269,99
MUSTEK Paragon 800 Scanner 489,99
HP DesignJet 400 369,99
HP DesignJet 500 419,99
HP DesignJet 800 Colour 889,99
HP LaserJet 5L 979,99
17" Digital Control Monitor 1049,99
15" Digital Control MAG1555F 829,99
Toner HP 8L 104,99
Design Jet Tower Gehäuse 149,99

Kategorie DM650 (Einzelschick bis DM400,-) oder Übersetzung, bei Nachdrucke (DM150) zzgl. Nachdruckgebühr (DM 5,-)
Für Bestellungen und nicht angemessene Ware berechnen wir DM 2,- pro Packung!
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.
Ab DM 250 keine Portokosten/Preisliste kostenlos anfordern.

Damit Sie immer im Spiel bleiben:
SEGA MAGAZIN!

Ob Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear, Mega Drive 32X oder Saturn - wer alles über SEGA wissen will, kommt an Segs Magazin nicht vorbei.

SEGA Magazin prüft alle Spiele-Neuerscheinungen objektiv, kritisch und unabhängig und sagt Ihnen welche Programme ihr Geld wert sind. Jetzt NEU mit 32 Seiten SEGA SATURN-Magazin!

Daneben gibt es umfassende Berichte, Specials, aktuelle News und Reportagen direkt aus den Entwicklungslabors. Nicht zu vergessen auch die umfangreichen Komplettlösungen, Tips und Cheats zu allen Top-Spielen in jeder Ausgabe. Außerdem: informative Serien zum Sammeln!

Der Preis? Über 100 Seiten für unschlagbare DM 5,80.

COMPUTEC Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielmagazine.



Aktuelle Ausgabe jetzt im Zeitschriftenhandel erhältlich!



Virtua Fighter PC

Beat them Up!

Sega räumt mit Virtua Fighter PC unter den Prügelspielen auf: einen rechten Haken für Super Street Fighter, eine Gerade für FX Fighter, und der ganze Rest wird mit ein paar spektakulären Wurfen aus dem Ring geschleudert. Nur selten konnte ein Spiel so begeistern, daß es ein ganzes Genre neu definiert: Virtua Fighter PC holt das Letzte aus dem PC heraus!

Sega entwickelt Spiele für den PC. Ende 1995 versetzte das japanische Unternehmen mit dieser Ankündigung die gesamte Branche in Aufruhr. Eine Sensation, wenn man bedenkt, daß es sich bei Sega um einen traditionellen und erfolgreichen Hersteller von Konsolenhard- und -software handelt. Viele hatten über diesen Schritt bereits gemunkelt, aber niemand hatte wirklich damit gerechnet. Die ersten Spiele (Ecco, Comix Zone, Tomcat Alley) brachten jedoch schnell Ernüchterung, handelte es sich doch um eher simple Umsetzungen vom schon etwas betagten Mega Drive. Jetzt bläst Sega jedoch zum Großangriff. Virtua Fighter PC ist eine exakte Konvertierung von Virtua Fighter Remix, das im Konsolenbereich (Sega Saturn) lange Zeit als die beste Umsetzung eines Spielautomaten galt (abgelöst von Virtua Fighter 2).

Große Optionsvielfalt

Eine Hintergrundgeschichte wollen wir uns an dieser Stelle ersparen. Zwar hat jeder Kämpfer seinen eigenen, speziellen Background, jedoch spielt der wohl keine große Rolle: Virtua Fighter PC ist eben ein Action-Spiel - nicht mehr und nicht weniger!

Vor den absolut jugendfreien Auseinandersetzungen (bei Virtua Fighter PC fließt kein Tropfen Blut) besteht die Möglichkeit, diverse Einstellungen vorzunehmen. Schwierigkeitsgrad, Spielzeit und Stärke der einzelnen Charaktere kann man mit wenigen Kommandos verändern, und auch die fünf verschiedenen Spielmodi lassen sich sehr einfach auswählen. Neben dem üblichen Zwei-Spieler-Modus stehen zwei Varianten zur Verfügung, wenn man als Einzelspieler die Arena betreten möchte. Bei „Arcade“ handelt es sich um die Automatenspielweise, beim „Ranking Mode“ vergibt der Computer Punkte für die benötigte Zeit und die Anzahl der Special Moves. Ebenfalls sehr interessant: der Watch-Mode (hier wählt der Computer zwei Kämpfer, die gegeneinander antreten) und der Team Battle Mode (Teams mit je drei Kämpfern werden zusammengestellt).

Vorbildliche Steuerung

Bislang hatten alle Prügelspiele das gleiche Problem: die Steuerung. Sie war meistens zu ungenau, Schlagkombinationen nahezu unmöglich. Virtua Fighter PC hebt sich in diesem Punkt deutlich von der Konkurrenz ab. Die Kämpfer lassen

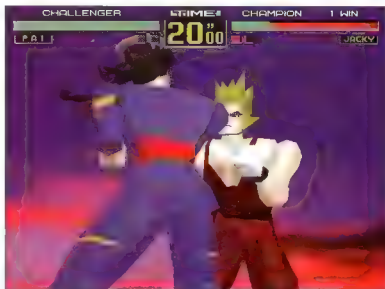
sich mit einem Joypad kinderleicht über den Bildschirm bewegen, und auch die exakte Steuerung über Tastatur macht einen hervorragenden Eindruck.

Bei der Entwicklung wurde streng darauf geachtet, ein möglichst transparentes Interface zu schaffen. Das Steuerkreuz dient zunächst ausschließlich zur Bewegung, drei weitere Tasten stehen für die verschiedenen Aktionen (Verteidigung, Faustschlag, Fußtritt) zur Verfügung. Mit diesem

Wissen lassen sich schon die ersten Gehversuche unternehmen, spannenden Kämpfen steht nichts mehr im Weg. Wer mehr Zeit investiert, wird unweigerlich auf die zahlreichen Special Moves stoßen (minimal 20 pro Charakter), die ebenfalls sehr durchdacht integriert wurden. Wenn man beispielsweise vor einem Fußtritt die Bewegungstaste zweimal in Laufrichtung drückt, verstärkt sich die Wirkung des Angriffs. Außerdem sind einige Special Moves bei jedem Charakter



Mit diesem Punkt-Klick bringt Jacky jeden Gegner zur Verzweiflung. Dieser Fußtritt läßt sich nur sehr schwer erraten und abwehren.



Ohne Texturen sehen die Kämpfer zwar nicht mehr ganz so beeindruckend aus, allerdings bewegen Sie sich nun sehr viel geschmeidiger.

gleich, d. h. man muß nicht ständig das Handbuch zur Hilfe nehmen, wenn man in die Haut eines anderen Kämpfers schlüpfen möchte. Das macht Virtua Fighter PC nicht nur sehr anwenderfreundlich, sondern verleiht dem Spiel auch das Prädikat „vorbildlich“ - so müs-

sen Kampfsportspiele aufgebaut sein!

Taktik im Prügelspiel

Die Steuerung ist aber nur die Grundvoraussetzung für das ausgezeichnete Gameplay. Virtua Fighter PC ist ein „intel-

Special Moves

Virtua Fighter PC zeichnet sich durch seine große Vielfalt in puncto Special Moves aus. Am Beispiel von Jacky möchten wir Ihnen einige präsentieren - das ist aber nur eine kleine Auswahl!



Backfist



Elbow



Side Kick



Crescent Kick



Double Footed Kick



Snap Kick



Knee



Punt



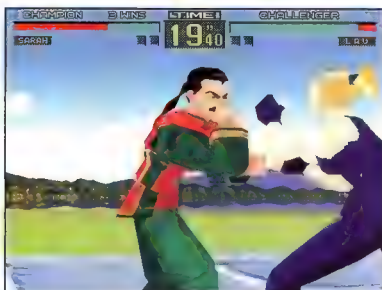
Jumping Clothesline



Brainbuster



Wolf ist ein echter Wrestler. Mit folgenschweren Würfen setzt er seine Kontrahenten schachmatt und macht mit einem Sprung dann alles klar.



Angesicht zu Angesicht. Hier gilt es abzuwarten, wer die Initiative ergreift. Wer zuerst zuschlägt ist meist in der schlechteren Position.

ligentes“ Kampfsportspiel: altbewährte Taktiken, wie den Gegner mit möglichst vielen Schlägen einzudecken, funktionieren nur bedingt. Vielmehr gilt es, den richtigen Zeitpunkt für einen Angriff abzupassen. Ständig muß beobachtet werden, ob sich der Kontrahent in der Verteidigung oder Vorwärtsbewegung befindet. Denn: Attacken lassen sich bei Virtua Fighter PC schon im Ansatz erkennen und bei entsprechend schnellen Reflexen abwehren bzw. kontern. Das erhöht nicht nur die Spielbarkeit, sondern sorgt auch für größere Fairness. Apropos Fairness: der Computergegner wirkt niemals übermächtig, da er sich den Fähigkeiten des Spielers anpaßt. Ein paar schlaue Rou-

tinen machen die rechnergesteuerten Kämpfer „lernfähig“. Wer immer mit der gleichen Taktik angreift, wird deshalb sehr schnell feststellen, daß die meisten Schläge abgeblockt werden. Nach eines von den Fähigkeiten der Charaktere: auf Feuerbälle und Waffen verzichtet Virtua Fighter PC völlig - das Spiel konzentriert sich auf „Martial Arts“ und erhöht die Anzahl der Special Moves nicht künstlich durch überflüssigen Firlefanz.

Sensationelle Grafik

In puncto Präsentation ist Virtua Fighter PC absolut wegweisend, sind die geschmeidigen Polygon-Krieger doch mit al-

Specs & TecS

SOUND

unterstützte Soundkarten

Virtua Fighter PC läuft nur unter Windows 95 und macht daher keine Probleme mit Soundkarten, die von diesem Betriebssystem unterstützt werden:

automatische Erkennung
problemlos bei allen Testrechnern

Anzahl der Musikstücke
zwölf Titel im Audioformat

GAMEPLAY

unterstützte Eingabegeräte

Wenn Sie bevorzugt mit dem Joypad spielen, so sollten Sie darauf achten, daß es über vier Knöpfe verfügt. Es werden drei Knöpfe für Verteidigung, Faustschlag und Fußtritt benötigt.

Gravis Gamepad
Gravis Multipad
diverse Joypads

Anzahl der Charaktere: 8

Anzahl der Spiel-Modi: 5

Schwierigkeitsstufen: 4

sonstige Funktionen

Continues

variable Lebensenergie

variables Time Limit

variable Match Points

MULTIPLAYER

Netzwerk: keine Funktion

Nullmodem: keine Funktion

An einem Rechner: 2 Spieler

INTERNET

Virtua Fighter im Internet

<http://www.mainelink.net/~steveh>

[http://www.contrib.](http://www.contrib.andrew.cmu.edu/usr/bhunt/vf2/vf2.htm)

[andrew.cmu.edu/usr/](http://www.contrib.andrew.cmu.edu/usr/bhunt/vf2/vf2.htm)

[bhunt/vf2/vf2.htm](http://www.contrib.andrew.cmu.edu/usr/bhunt/vf2/vf2.htm)

DETAILSTUFEN

Mit Hilfe der Detailstufen können Sie herausfinden, wie der Spielablauf auf Ihrem Rechner aussehen wird. Sie brauchen nur einen Blick auf die Übersicht „Hardwareanforderung“ zu werfen.



ON Stage (Umgebung) Texture - OFF



ON -Model (Personen) Texture - OFF



ON -Stage (Umgebung) Texture - OFF



ON -Model (Personen) Texture - OFF

HARDWAREANFORDERUNG

Die folgenden Angaben gehen davon aus, daß ein absolut flüssiger Spielablauf gewünscht wird. Wer mit weniger Bildern pro Sekunde zurechtkommt, kann auch auf einer schwächeren Maschine spielen.

Pentium 60, 1 MB Grafikkarte, 8 MB RAM	VGA, Model Texture
Pentium 60, 2 MB Grafikkarte, 16 MB RAM	VGA, Model Texture, Stage Texture
Pentium 100, 1 MB Grafikkarte, 8 MB RAM	SVGA
Pentium 100, 2 MB Grafikkarte, 16 MB RAM	SVGA, Model Texture
Pentium 133, 1 MB Grafikkarte, 8 MB RAM	SVGA, Model Texture
Pentium 133, 2 MB Grafikkarte, 16 MB RAM	SVGA, Model Texture, Stage Texture

LADEZEITEN

Bei einem Actionspiel spielen die Ladezeiten eine besonders große Rolle. Sind sie zu lang, stellt sich sehr schnell Frust ein.

	Pentium 90 QuadSpeed 16 MB RAM	Pentium 90 QuadSpeed 8 MB RAM	Pentium 90 DoubleSpeed 16 MB RAM
(1)	13s	18s	15s
(2)	3s	7s	4s
(3)	3s	11s	4s

- (1) Bis zum Intro-Bildschirm,
(2) Intro bis zur Charakterauswahl,
(3) Charakterauswahl zum Spiel

DOKUMENTATION

Alle wichtigen Schläge und Kombinationen werden im Handbuch ausführlich erklärt. Vorbildlich: die gesamte Anleitung wurde noch einmal als Help-File in das Spiel integriert!

SPIELSTEUERUNG

VFPC überzeugt durch schnell erlernbare und vor allem logische Tastatur- bzw. Joypadkommandos. Schon nach wenigen Minuten kann man sein Gegenüber mit herrlichen Kombinationen eindecken.

INSTALLATION

Sowohl bei der Installation als auch bei der Konfiguration gibt es keine Probleme, schließlich handelt es um ein Produkt, das für Win95 entwickelt wurde und deshalb die vorhandenen Einstellungen übernimmt.

MULTIPLAYER

Der integrierte Zwei-Spieler-Modus (an einem Rechner) ist sehr gelungen und bietet mehrere Alternativen, Tastatur bzw. Joypad einzusetzen. Schade: keine Netzwerk- bzw. Modemfunktion.

SCHWIERIGKEIT

Die vier Schwierigkeitsstufen sorgen für lang anhaltenden Spielspaß, denn im Gegensatz zu vielen anderen Konkurrenztiteln stellt jede Stufe eine neue Herausforderung dar. Außerdem wird's nie unfair.

GUT

SEHR GUT

SEHR GUT

BEFRIEDIGEND

SEHR GUT

lerfeinsten Texturen belegt. Während andere Prügelispiele Hände und Füße zu kaum erkennbaren Pixelhaufen verallgemeinern, stellt Virtua Fighter PC alle Gliedmaßen in richtigen Proportionen und sehr lebensecht dar.

Die Detailverliebtheit der Programmierer läßt sich aber nicht nur anhand der Texturen erkennen, auch bei der Animation wurde auf viele kleine Elemente geachtet, die das Spiel letztlich noch realistischer machen: Laus kunstvoll geflochtener Zopf schwingt bei jeder Bewegung mit und Akiras Stirnband weht im Wind. Sehr eindrucksvoll sind die Zeitlupen nach einem Kampf: die letzten Sekunden vor dem finalen Angriff werden noch einmal aus einer anderen Kameraperspektive wiederholt – sehr zum Leidwesen des geschlagenen Kontrahenten.

Auch sonst spart Sega nicht mit Effekten. So verändert sich der Kamerawinkel beispielsweise mit der Entfernung zwischen den beiden Kämpfern, die Hintergrundgrafiken sind von bestechender Qualität und die Arenen sind teilweise animiert. All diese Feinheiten gehen an der Mindestkonfiguration natürlich nicht spurlos vorbei. Wer Virtua Fighter in höchster Detailstufe spielen möchte, sollte schon einen Pentium 133 besitzen. Wenn man auf einzelne Feinheiten verzichtet, läßt sich's auch auf



einer schwächeren Maschine gut spielen. Verbessern läßt sich die Performance durch Beschleunigerkarten wie beispielsweise die Matrox Millennium oder Diamond Stealth. Dann genügt auch ein Pentium 100, um in den vollen Genuß zu kommen.

Auch in puncto Sound hat Sega eindeutig die Nase vorn. Wie ein asiatischer Kung Fu-Film läßt VFPC kein Klischee aus: Treffer wurden übertrieben vertont und markerschütternde Schreie bauen eine phantastische Atmosphäre auf. Auch die zwölf Audio-Tracks können begeistern und werden niemals langweilig.

Oliver Menne



Akira ist bürchigt für schmerzhaft Handkantenschläge (oben); die Auto-Kamera zeigt teilweise recht abgefahren Perspektiven (unten).

Statement

Ein wahrer Alptraum für notorische Kritiker: man kann Virtua Fighter wieder und immer wieder spielen, es lassen sich einfach keine Schwächen entdecken. Lediglich die hohen Hardware-Anforderungen stoßen ein wenig auf. Wer sich auch nur ansatzweise für Kampfsportspiele begeistern kann, darf sich dieses wegweisende Produkt nicht entgehen lassen. Die sensationelle Grafikqualität und das über alle Zweifel erhabene Gameplay läßt die Konkurrenz vor Neid erblassen und macht Virtua Fighter PC zum besten Prügelispiel für den PC. Weiter so, Sega!



SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 10 MB	General Midl
CD 500 MB	Audio

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
zwei Spieler an
einem Rechner

RANKING

Kampfsportspiel	
Grafik	90%
Handlung	87%
Handling	95%
Spielezeit	93%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sega
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

FANTASTISCH

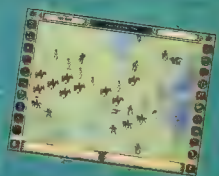
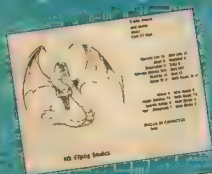
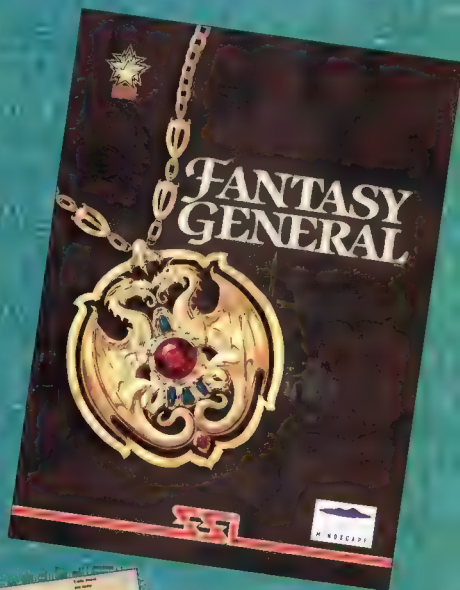
In der Rolle einer der vier Helden einer Fantasy-Welt führen Sie Ihre Truppen gegen den dunklen Schattenmeister und seine Anhänger. Bei den Schlachten können Sie Gold erobern, um noch schlagkräftigere Truppen zu entwickeln. Ihre Armee besteht aus bis zu 120 verschiedenen Truppengattungen. Darunter sind unter anderem Drachen, Ritter, Gnome und Samurais. Sie können Ihre Gegner in fünf Kontinenten bekämpfen oder jedes nur erdenkliche Schlachten-Szenario selbst erstellen.

FANTASY GENERAL verwendet das vielgelobte, intuitiv zu bedienende Interface von „Panzer General“, die Handlung versetzt Sie in eine Fantasy-Welt mit deren Truppen.

PHANTASTISCHE MERKMALE:

- ❖ Über 120 verschiedene Fantasy-Truppengattungen stehen unter Ihrem Befehl.
- ❖ Forschungsmodus.
- ❖ Vier verschiedene Charaktere stehen dem Spieler zur Wahl.
- ❖ Fünf Kontinente müssen von dunklen Mächten befreit werden.
- ❖ Spielen Sie gegen den Computer oder einen menschlichen Gegner per Modem.

Erhältlich für PC CD-ROM

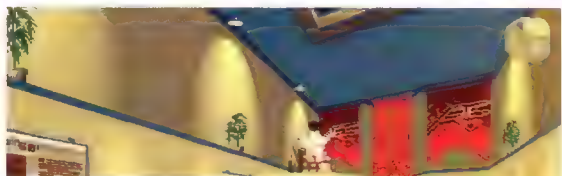


© 1995
Strategic Simulations, Inc.
Alle Rechte vorbehalten



Mindscope International
Zoostraße 331
45470 Mülheim a. d. Ruhr
Tel. (02 80) 9 92 41-0
Fax (02 80) 9 92 41-23





Das Genre der Adventures dümpelt seit Jahren vor sich hin. Im Gegensatz zu allen anderen Spielesparten gab es hier seit geraumer Zeit nur wenige, wirklich nennenswerte Neuentwicklungen. Selbst das modische Zauberwort „Interaktiver Film“ kann daran nichts ändern – so prächtig Videoclips auch sein mögen, dem Spielspaß haben sie nur wenig gebracht. Wie schön, daß es da noch Programmierer gibt, die am Einheitsbrei nicht mitkochen. Aktuellstes Beispiel ist der Hersteller Gremlin Interaktive, der für sein satirisches Adventure Normality sogar Anleihen bei 3D-Action-Spielen gemacht hat.

Normality

Voll normal!

Was ist in Zeiten, in denen ein Blechstecker durch den Nabel als letzter Schrei gilt, eigentlich nicht „völlig normal“? Als normal gilt wahrscheinlich alles, was ausreichend viele Menschen als normal empfinden. Was aber wäre, wenn die Bürger nicht mehr selbst entscheiden dürften, was okay ist und was nicht? Dann wären wir in einer ähnlichen Situation wie Kent, der Held dieses Adventures. Als Bürger des Überwachungsstaates Neutropolis wird ihm „von oben“ gesagt, wie er sich zu verhalten hat, welche Musik er hören darf und welcher Arbeit er nachgehen muß. Als Kent eines Tages fröhlich pfeifend durch die Straßen streunt, wird ihm sogar seine „unnormale“ gute Laune zum Verhängnis: die Norm-Polizei greift ihn auf und steckt ihn für eine Gehirnwäsche kurzerhand in eine Normalisierungszelle. Die glänzende Laune läßt er sich dadurch natürlich nicht vermiesen – nicht einmal durch den einwöchigen Hausarrest, der ihm daraufhin verordnet wird. Seine Gedanken schweifen ohnehin in anderen Gefilden: eine

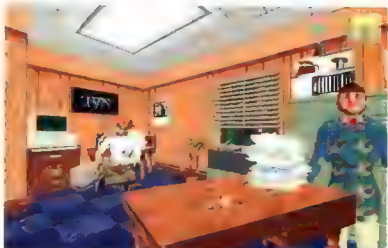
kleine Notiz, die ihm ein Mitgefangener unter der Zellentür durchgeschoben hat, läßt ihn hoffen, daß er nicht der einzige ist, der anders denkt. Für Kent steht fest, daß er diese geheimnisvollen Rebellen finden und sich ihnen anschließen muß. Doch wie soll er an dem bewaffneten Norm-Polizisten vorbeikommen, der vor seiner Wohnungstür Wache hält? Kent muß eine Möglichkeit finden, seine Wohnung zu verlassen, ohne daß es seinem Wachhund auffällt.

Voll 3D!

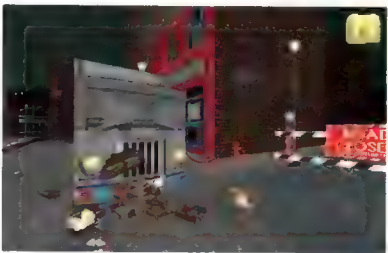
Schon auf den ersten Blick weicht Normality von üblichen Adventures ab. Jede einzelne der insgesamt rund 120 Locations liegt nicht als stehendes VGA-Bild vor, sondern als 3D-Modell, das von der neuen „True 3D“-Engine in einen frei begehbaren, virtuellen Raum verwandelt wird. Duke Nukem- oder Quake-Spieler dürfen sich das Ganze quasi als 3D-Actionspiel ohne Waffe vorstellen. Aus der First-Person-Perspektive läuft man durch die Räume und Straßenzüge und bleibt an be-



Mit der Norm-Polizei ist nicht zu spaßen - dieser nette Herr hier wacht über ein Denkmal, das Kent im Auftrag der Rebellen veranlassen soll.



Etwas seltsam ist das Aussehen mancher Charakter-Sprites. Die füllige Dame rechts im Bild paßt nicht so ganz in den Grafikstil des Hintergrunds.



Auch außerhalb von Gebäuden gibt es echtzeitberechnete 3D-Grafik zu sehen. In Szenen mit vielen Objekten wird's auch auf einem Pentium langsam.

liebigen Stellen (etwa vor interessanten Gegenständen) stehen. Für die Steuerung von Kents Bewegungen müssen sich

3D-Action-Spieler nicht einmal umgewöhnen. Die Cursorlasten stehen für Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen und das Dre-

hen um die eigene Achse; mit den Bild-hoch und -runter-Tasten sind außerdem Kopfbewegungen nach oben und unten möglich. Steht der Spieler erst einmal still, gibt es aber kaum noch Unterschiede zu anderen Adventures: Mit dem Mauszeiger fährt man den Bildschirm

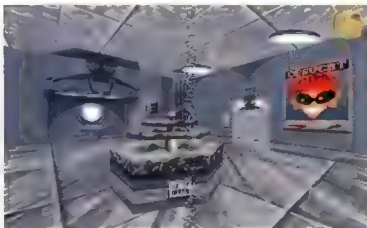
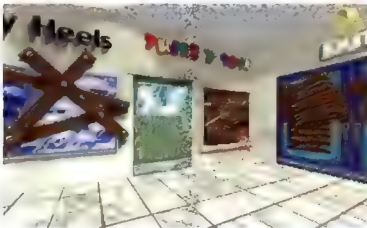
nach Hinweisen ab. Kann ein Gegenstand genauer untersucht oder benutzt werden, so erscheint am Bildschirm ein Text-hinweis darauf. Die Aktionsmöglichkeiten halten sich im Rahmen des Üblichen. Ein Rechtsklick auf ein Objekt bringt eine Puppe von Kent auf

den Bildschirm, bei der einzelne Körperteile unterschiedliche Aktionen repräsentieren. Das klingt etwas kompliziert, ist aber einfach: klickt man auf die rechte Hand der Figur, so versucht Kent, den Gegenstand in sein Inventory aufzunehmen, klickt man hingegen auf den Mund, so steht das für die Aktionen „Sprechen“ oder „Essen“. Für die Tragkraft des Charakters gibt es keine Beschränkungen - die Anzahl der Gegenstände, die der Spieler mit sich führen kann, ist theoretisch unbegrenzt. Bei der Fülle der im Spiel vorkommenden Gegenstände ist das auch weiter kein Wunder: Von herumliegenden Mist-Häutchen bis zur Harpune lassen sich fast alle Fundstücke an irgendeiner Stelle wieder einsetzen.

man innerhalb einer dieser Stationen völlig frei herumlaufen kann, ist man beim Wechsel von Gebäude zu Gebäude auf eine Übersichtskarte angewiesen, auf der man das Ziel der Reise mittels eines Mausclicks markiert. Glücklicherweise sind die Puzzles so aufgebaut, daß gelegentliches Hin- und Herfahren zwischen den einzelnen Stationen unumgänglich ist („Hole einen Gegenstand in der Wohnung und setze ihn im Einkaufszentrum ein“) - das schafft Komplexität und läßt das Spiel weniger linear wirken. Eine gewisse Geradlinigkeit ist trotzdem nicht zu verleugnen. Hat man spielwichtige Puzzles gelöst und eine gestellte Aufgabe beendet, so können (teilweise minutenlange) Rendersequenzen vom Ende ei-

486 vs. Pentium

Sogar Duke Nukem 3D hat es schwer, bei der Detailfülle von Normality mithalten. Hier sehen Sie eine Gegenüberstellung der beiden Grafikmodi des 3D-Adventures. Rechts zu sehen ist jeweils der Anblick, der sich dem Spieler im Low-Res-Modus bietet. Wer „nur“ einen 486er hat und das Spiel noch in diesem Jahrhundert lösen will, sollte auf diesen Modus mit 320 x 200 Bildpunkten ausweichen. Den Hi-Res-Modus mit 320 x 400 Pixeln (eigentlich nur „Enhanced VGA“ statt SVGA) empfehlen wir nur Spielern mit einem Rechner der Pentium-Klasse (linke Bildhälfte).



Voll logisch!

Die Anzahl der begehbaren Locations wächst im Laufe des Spiels allmählich an. Im Grunde genommen gibt es gerade einmal sechs oder sieben große Gebäude bzw. Straßenzüge, die Kent betreten kann. Ist man zu Beginn des Adventures noch in seiner Wohnung eingesperrt, so kommen mit der Zeit ein weiträumiges Einkaufszentrum, eine Möbelfabrik, eine TV-Station und einige staatliche Verwaltungsgebäude hinzu. Während



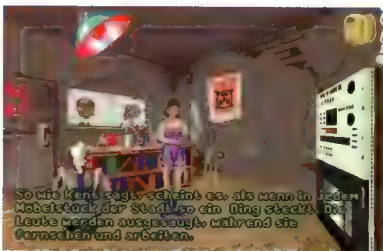
Die Tragkraft des Spielers ist quasi unbegrenzt. Hier das Inventory.



Für das Erfüllen seiner Aufgabe schlüpft Kent in eine Norm-Uniform.



Eines der leichteren Rätsel: Wie bekommt man die Hündchen an der Diebstahlsperre vorbei? Man bindet sie auf Flugzeuge und läßt sie fliegen...

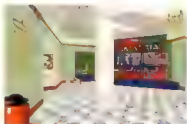


Im Hauptquartier der Rebellen. Hier bekommt Kent seine Aufträge und erfährt so einiges über die krummen Machenschaften der Regierung.

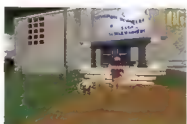
nes Kapitels. Im nächsten Abschnitt kann es dann vorkommen, daß in bereits erkundeten Räumen neue Gegenstände auftauchen (beispielsweise nach einer Explosion, hehehe - Anm. des Autors) oder zunächst unnütze Items plötzlich benutzbar werden. Die Art der Rätsel entspricht im allgemeinen der gehobenen Adventure-Klasse, hat aber in seltenen Fällen einige Durchhänger in puncto Logik. Ein Beispiel macht das vielleicht deutlich: Kent braucht den Namen einer anderen Spielfigur, da dieser als Eingangs-Paßwort für ein Computersystem benötigt wird. Also läuft der Spieler zurück in seine Wohnung und kratzt mit einer Art Scheckkarte (!) ein bißchen verschüttete Bohnensuppe (!) von der Wand ab. Anschließend schmiert er das bißchen Bohnen dem anderen auf sein Hemd (!), worauf der dann Kent das Hemd zum Reinigen in die Hand drückt. Somit hat Kent das Namensschild des Charakters - und damit das Paßwort. Wie um alles in der Welt kommt man denn auf sowas? Glücklicherweise sind solche Puzzles aber die Ausnahme.

Voll deutsch!

Etwas völlig Neues ist, daß man sich bei einem Adventure Gedanken über die Hardware-Anforderungen machen muß. Auf



Im Herzen der Propaganda-Maschine - hier im TV-Sender soll der Spieler ein Video einschießen.



„Willy die Schnecke sagt Willkommen!“ - im Einkaufszentrum.

einem schnellen Testrechner (Pentium 100) erzeugte die 3D-Engine in über 90 % aller Locations absolut flüssige Echtzeitgrafik in SVGA, gibt es hingegen besonders aufwendige Animationen zu sehen, geht selbst ein solcher Traumrechner in die Knie und das Bild beginnt zu ruckeln. Bei einem 486er kann das bereits zu erheblichen Verzögerungen im Spielfuß führen, weswegen man hier die Grafikauflösung auf VGA reduzieren sollte. Wer die richtige Hardware hat, bekommt dafür aber bedeutend schöner ausgeschmückte Räume zu sehen als in den meisten 3D-Action-Spielen - selbst Duke Nukem 3D kann bei der Vielzahl von Texturen gerade mal so mithalten. Geliefert wird Normality in ei-

Statement

Eine gelungene Satire auf totalitäre Systeme à la „1984“ - auch wenn ich manchmal die Vermutung hatte, die deutsche Version wurde vor allem bei der Sprachausgabe humormäßig etwas entschärft. Ein bißchen mehr Bissigkeit und ein paar Kraftausdrücke (die in der englischen Version bestimmt reichlich vorhanden waren) hätte dem Spiel sicherlich nicht schlecht getan. Trotzdem - bei einigen Szenen konnte ich mir einen schallenden Lacher nicht verkneifen. Neben der stattlichen Anzahl an Puzzles fällt vor allem die technische Ausarbeitung sehr positiv auf. Alle Räumlichkeiten sind dermaßen detailliert und liebevoll mit 3D-Objekten ausgestattet, daß allein schon das Herumlaufen Spaß macht. Etwas mehr Sachverstand hätte ich mir aber vom Dialog-System erwartet: die ständigen Wiederholungen in der Sprachausgabe, etwa wenn man mehrmals vergeblich versucht, einen Gegenstand irgendwo anzubringen, sind streckenweise etwas nervig. Alles in allem kann man Normality aber als Paradedstück durchgehen lassen. Kein anderer Hersteller hat es geschafft, dem klassischen Adventure ein so frisches Gesicht aufzusetzen wie Gremlin. Mögen andere diesem Beispiel folgen.



In diesen röhrenförmigen Kammern werden „unnormale“ Menschen einer Gehirnwäsche unterzogen. Auch Kent soll hier normalisiert werden.

ner komplett deutschen Version, bei der nicht nur die Bildschirmtexte und die hervorragende Sprachausgabe eingedeutscht wurden, sondern auch die meisten Texturen (Hinweisschilder, Graffiti, usw.). Ein abschließen-

des Wort zur Spieldauer: Sofern ein geübter Spieler nicht an einem der wenigen unlogischen Rätsel hängenbleibt, dürfte er Normality an fünf bis zehn Abenden durchgespielt haben.

Thomas Borovskis ■

SPECS & TECHS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 15 MB	General Midi
CD 430 MB	Audio

REQUIRED
486/33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 50, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure	
Grafik	92%
Handlung	82%
Handlung	77%
Spieldauer	88%

Spiel	deutsch
Handlung	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Wenn man die Anzahl der im vergangenen Jahr erschienenen 3D-Actionspiele betrachtet, liegt die Vermutung nahe, daß Spiele in der zweiten Dimension kaum noch gefragt sind. Epic Megagames stellt sich gegen den Trend und entwickelte mit Firefight einen Action-Shooter aus der Vogelperspektive.



Firefight

Feuerteufel

In der Zukunft bestimmt das Phantom Council die Geschichte der Galaxis. Diese neue Regierungsform beschäftigt sich nicht mit Einzelschicksalen, sondern richtet über ganze Länder und ihre Einwohner. Sie schlüpfen in die Rolle von Jax, einem Phantom-Piloten, der im Auftrag des Councils für Recht und Ordnung auf verschiedenen Planeten sorgt.

Die etwas lustlose Story wurde im Spiel trotzdem originell aufbereitet. Am Anfang und auch während einer Mission halten die sprökeklopfenden Kollegen von der Bodenstation Informationen über die weitere Vorgehensweise bereit. Vor allem die teils recht amüsanten Texte geben einem das Gefühl, als unschlagbarer Held das feindliche Terrain unsicher zu machen.

Gewöhnungsbedürftige Steuerung

Insgesamt warten 24 Levels (16 Einzelspieler- und 8 Multiplayer-Missionen) auf den

Spieler, in denen man - ausgestattet mit sechs Waffensystemen - unterschiedliche Aufgaben erfüllen muß. Allzu tiefgreifend darf man sich das natürlich nicht vorstellen,

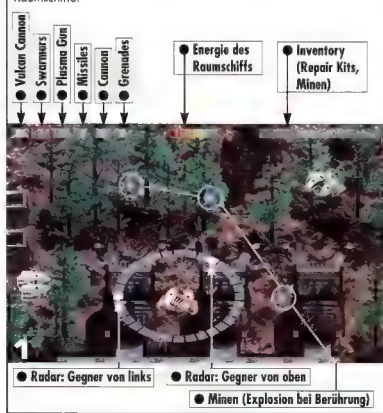
denn zum größten Teil beschränkt sich der Spielinhalt darauf, alle feindlichen Flug- und Bodenobjekte auszuschalten. Allerdings müssen aber auch ab und zu Gefan-

gene befreit und Sprengsätze platziert werden. Das sorgt für Abwechslung und verbessert die Atmosphäre.

Gespielt wird aus der Vogelperspektive, wobei in alle gewünschten Richtungen gescrollt werden kann. Begrenzt wird das Spielfeld nur von Gebirgsketten, Betonmauern oder Sicherheitssperren. Der ständig sichtbare Radar (er umrandet das Raumschiff des Spielers) gibt sowohl über den Zielort einer Mission Auskunft (ein Pfeil erscheint) als auch über sich nähernde Feindobjekte (Kästchen im Radar werden hellgrau). So lassen sich gefährliche Situationen schon im Vorfeld abschätzen. Die Wahl der Bewaffnung ist ebenfalls sehr wichtig. Tummeln sich sehr viele Raumschiffe in der Umgebung, so empfehlen sich natürlich Raketen mit Hitzesucher; gilt es hingegen, eine Bodenstellung zu zerstören, so kann man schwere Geschütze (Cannon, Plasma Gun) auffahren. Die Steuerung ist anfangs ein wenig

Der Spielbildschirm

Auf dem folgenden Screenshot finden Sie eine Erklärung der wichtigsten Elemente bei Firefight. Hier handelt es sich um ein Bild aus dem Multiplayer-Modus, links und rechts befinden sich zwei feindliche Raumschiffe.

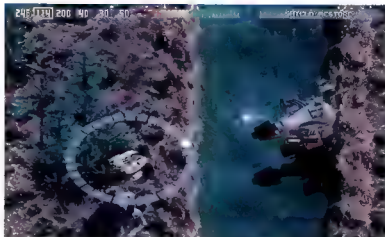


gewöhnungsbedürftig, und vor allem Ausweichmanöver müssen erst einmal erlernt werden, bevor man sich in große Schlachten stürzen kann. Doch schon nach den ersten fünf Missionen ist man mit allen Feinheiten des Raumschiffs vertraut und kann den Gegnern Saures geben.

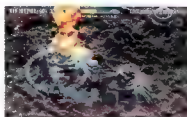
Parallax-Scrolling

Auf grafischer Seite kann Firefight eine ganze Menge Pluspunkte verbuchen. Angefangen bei den zerstörerischen Explosionen, über die detaillierten und fast schon „photorealistischen“ Grafiken bis hin zu den hübsch gerenderten Raumschiffen, Firefight macht durchweg einen gelungenen Eindruck. Für das Parallax-Scrolling (mehrere Ebenen werden in verschiedenen

Geschwindigkeiten gescrollt) hat das Entwicklerteam Chaos Works (Firefight wird von Epic Megagames bzw. Electronic Arts lediglich vertrieben) ebenfalls einen dicken Lobstrich verdient. Zusammen mit den zahlreichen Spezialeffekten (Wolken, Blitze, Schnee und Regen) schraubt das natürlich die Anforderungen an die Mindestkonfiguration nach oben. Selbst auf einem Pentium 166 machte sich bei hoher Auflösung noch ein leichtes Ruckeln bemerkbar. Wer also einen langsameren Rechner auf dem Schreibtisch stehen hat, sollte Firefight zunächst einmal probespiesen. Denn: wenn man auf VGA umschaltet, verliert das Spiel deutlich an Attraktivität. Ein weiterer Kritikpunkt sind die extrem langen Ladezeiten, für ein Actionspiel geradezu



Die Schlachtschiffe des Gegners sind mit hitzesuchenden Raketen bestückt. Durch geschicktes Rotieren und schnelle Manöver kann man auch diesen Geschossen entgehen.



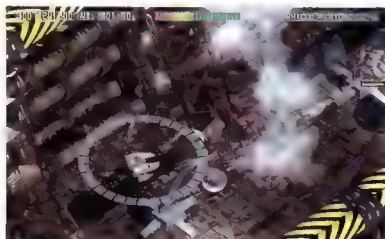
Das Parallax-Scrolling von Firefight kann schon begeistern, allerdings bei schnellen Rechner-Systemen.

indiskutabel. Zwar müllt Firefight nicht mit tonnenweise Megabytes die Festplatte zu, jedoch hätte es schon das Grundprogramm installieren dürfen, um die Wartezeiten zwischen den Missionen zu verkürzen.

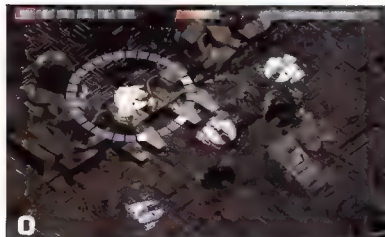
In puncto Sound beherrschen Licht und Schatten das Bild. Der Soundtrack besteht zum größten Teil aus Techno-Beats und psychedelischen

Sphärenklängen - Geschmacksache, aber die ständigen Wiederholungen der einzelnen Songs machen sich schon negativ bemerkbar. Die Soundeffekte machen hingegen einen besseren Eindruck.

Oliver Menne ■



Oft lauert hinter der nächsten Ecke eine ganze Horde feindlicher Flugobjekte und Stellungen. Hier sollte man die kleinen, aber gefährlichen Raketen zum Einsatz bringen.



Im Multiplayer-Modus bestimmt Hektik das Geschehen. Sobald die vier Schiffe gleichzeitig eingreifen, nimmt die Übersichtlichkeit stark ab. Blindes Feuern ist angesagt!

Statement

Firefight macht zu Beginn einen eher durchschnittlichen Eindruck. Innovationen sucht man vergebens, und das selbst bei leistungsstarken Rechnern vorhandene Ruckelscrolling ist auch nicht besonders attraktiv. Wenn man aber die ersten Missionen gemeistert und tonnenweise Munition verbraten hat, kann man von den gigantischen Explosionen einfach nicht genug bekommen. Leider wird dieser „Suchtfaktor“ im Keim erstickt, da es keine Möglichkeit gibt, während eines Levels zwischenspeichern.



SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
OSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	0 MB General Midi
CD	50 MB Audio

REQUIRED
486DX2/66, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
4 Spieler im Netzwerk,
2 Spieler über Modem

RANKING

Arcade-Action	
Grafik	80%
Handlung	66%
Handling	78%
Spiele Spaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Epic Megagames
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	befriedigend

Wizardry Gold

Goldener Klassiker

Der siebte Teil der erfolgreichen Serie Wizardry stellte bislang den krönenden Abschluß dar. Jetzt wurde *Crusaders of the Dark Savant* noch einmal kräftig aufgeböhrt und für Windows 95 angepaßt. Das zeitgemäße Remake des Klassikers ist für Einsteiger besonders interessant.

An der Story hat sich nicht das geringste geändert. Auf dem Planeten Guardia, der von dem Dark Savant mit eiserner Faust regiert wird, macht man sich als Anführer einer Abenteurergruppe auf die Suche nach dem Astral Dominiae, einer Art Genesis-Mechanismus, mit dem man komplette

Welten aus dem Boden stampfen kann.

Die wesentlichen Verbesserungen in der Win95-Version sind hauptsächlich praktischer Natur. Eine Automap-Funktion erspart die mühselige Aufzeichnung eines Lageplans, und eine Online-Weltkarte sowie ein integriertes Lösungsbuch erleichtern insbesondere Anfängern den Einstieg in das komplexe Wizardry-Universum.

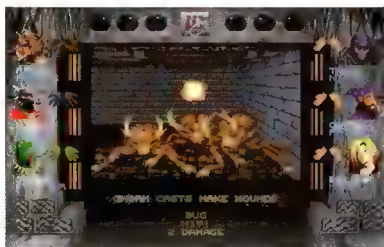
Statement

Mir fehlen überzeugende Argumente, die eine Erst- oder Wiederanschaffung von Wizardry Gold rechtfertigen. Für Neueinsteiger scheint das Spiel trotz aller Hilfen ein wenig zu komplex und Veteranen lassen sich normalerweise nicht mit multimedialem Glitter ködern. Einige Änderungen in der Story, vielleicht ein paar neue Sub-Guests oder Charaktergruppen hätten Wunder wirken können.



Gesprochene Texte

Mit Sprachausgabe, SVGA-Grafiken und einem Stereo-Soundtrack paßt man sich den Entwicklungen der vergangenen Jahre an. Außerdem gehört der lästige Kopierschutz des Originals der Vergangenheit an. Gruppen und Helden aus der Urversion können übrigens durch einfache Umbenennung der Datei-



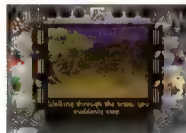
Im SVGA-Look macht Wizardry natürlich noch mehr Spaß - allerdings ist ein Pentium 90 schon die unterste Voraussetzung, um flüssig spielen zu können.

endung integriert werden. Auf der Minusseite ist als erstes das stark gesunkene Spieltempo zu vermerken. Auf einem Pentium 90 läuft Wizardry Gold langsamer als das DOS-Original. Bei einem Minimum-Install, der immerhin noch satte 20 MB verlangt, sinkt die Geschwindigkeit wg. CD-Zugriff noch tiefer. Außerdem gibt es während der Kampfsequenzen Probleme mit der Sprachausgabe. Sir-Tech hat diesen Bug jedoch bereits erkannt und wird in den nächsten Tagen ein Patch-File veröffentlichen, das Sie natürlich auch auf unserer CD finden werden.

Markus Krichel ■



Die Mischung aus Fantasy und Science Fiction kam schon vor zwei Jahren gut an und kann auch heute noch begeistern.



Die Umgebung wirkt detailliert, jedoch wurde das klassische Schritt-für-Schritt-Scrolling verwendet.



Das Inventory überzeugt weiterhin durch Übersichtlichkeit. Links finden Sie die Gegenstände, oben die Charakterwerte und rechts die Zaubersprüche.

SPECS & TECS

VGA	Testatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	20 MB / General Mid
CD	100 MB / Audio

REQUIRED

486DX33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium 100, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	80%
Spielspaß	80%

Spiel deutsch

Handbuch deutsch

Hersteller Sir-Tech

Preis ca. DM 100,-

CD-Vorteil ausreichend

HELP 24 CENTER

SPIELE-HOTLINE

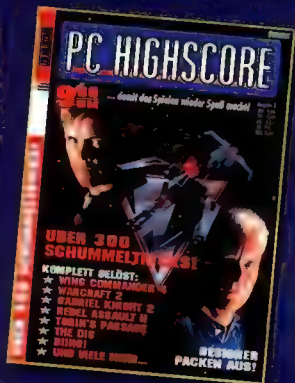
Sie kommen bei einem Spiel nicht mehr weiter?
Ihnen fehlt das Codewort zum nächsten Level?
Sie möchten ein wenig „schummeln“?

SOFORTHILFE GARANTIERT!

Wir haben weit über 1.000 Spiele komplett
gelöst und halten die passenden Tips und Tricks
für Sie parat. Rufen Sie an, wir helfen sofort!

Eine Initiative der PC HIGHSCORE-Redaktion.

**365 Tage im Jahr, Tag und Nacht:
Schnell, kompetent und persönlich!**



PC HIGHSCORE
Alle 3 Monate neu im
Zeitschriften-Handel!

☎ 0190-77 3333

30 sek. nur RM 1,28 - Ein Service von IN + OUT in Kooperation mit PEARL



Über **90 Mitarbeiter** im Telefonservice-Bereich sorgen für einen reibungslosen und zügigen Ablauf. In einer umfassenden **Experten-Datenbank** halten wir **tausende** Tips, Tricks, Cheats, Level-Codes und Komplett-Lösungen zu weit über **1.000 Spielen** für Sie bereit. **Neuerscheinungen** nach kürzester Zeit verfügbar.

Deathkeep

Kerker des Todes

Die Rollenspielserie AD&D wurde vor wenigen Monaten komplett von Interplay übernommen. Deshalb ist Deathkeep das endgültig letzte Produkt, dasSSI mit der zukünftigen Lizenz ausstatten kann. Schade, daß diese einst erfolgreiche Partnerschaft nun ein so unruhliches Ende nehmen muß.

Deathkeep ist eigentlich nicht mehr als ein Konsolenspiel, das ursprünglich für das 3DO entwickelt wurde und in einem verzweiferten Versuch, die Cash-Cow ein letztes Mal zu melken, für den PC konvertiert wurde. Seine Konsolenherkunft sieht man Deathkeep auch gleich an. Man pickt sich einen von drei vorgenerierten Charakteren (Fighter, Elven Mage oder Half Elf) her-

aus und kämpft bzw. zaubert sich durch den Dungeon „Deathkeep“, den der böse Necromancer in seine Gewalt gebracht hat. In dem Labyrinth befinden sich drei Türme, in denen magische Orbs versteckt liegen, die das Portal zum Zwergenreich öffnen. Der Spielablauf orientiert sich auch qualitativ an dieser etwas altbackenen Hintergrundgeschichte und bietet nur wenige Überraschungsmomente.

Seichtes Rollenspiel

Deathkeep ist ein reines Solo-Abenteuer, ermöglicht also nicht die übliche Gruppenbildung. Die drei zur Verfügung stehenden Einzelkämpfer steigern ihre Fähigkeiten den noch rollenspielgerecht im Verlauf des Spiels, indem sie sich im Kampf gegen insgesamt ca. 30 Monster bewähren. Eine Automap-Funktion mit einer etwas rudimentären, aber zweckmäßigen Kartendarstellung erweist sich dabei als sehr nützlich. Deathkeep läßt sich am ehe-



Grobe Grafiken weisen auf die Konsolenherkunft von Deathkeep hin. So ist es geht vielleicht beim 3DO durch, entspricht aber nicht dem PC-Standard.

sten als „RPG Light“ beschreiben, ein Versuch, Konsolenspieler mit den Grundlagen des Rollenspiels vertraut zu machen.

Kurze Spielzeit

Das Game ist daher auch entsprechend kurz. Die Anzahl der Zaubersprüche ist auf 21 begrenzt, und der Spieler erlebt die Dungeoneinheit aus der Ich-Perspektive. Leider hat man sich bei Deathkeep nicht die Mühe gemacht, die recht groben Konsolengrafiken dem Standard des PCs anzupassen. Das Scrolling ist nicht besonders schnell, und auch der von anderen Spielen gewohn-

te Detailreichtum wird nicht erreicht.

Rollenspielveteranen, die mit dem AD&D-Universum vertraut sind, werden deshalb kaum zufrieden sein. Einsteigern in dieses Genre kann man Deathkeep mit Einschränkungen empfehlen, wurde doch auf komplizierte Charakterbildung und die originalgetreue Umsetzung des Regelwerks verzichtet. Die stolze Tradition von SSI und TSR (so der Name des Lizenzinhabers) hätte ein würdiges Ende verdient. Im besten Fall entpuppt sich Deathkeep vielleicht eines Tages als Sammlerstück.

Markus Krichel ■



Die Türme beherbergen die Schlüssel zum Portal des Zwergenreichs.



Die drei Charaktere werden vom Computer vorgegeben.

Statement

SSI hat ganze Arbeit geleistet, gelang es ihnen doch, aus der ehemaligen Partnerschaft mit TSR noch ein letztes AD&D-Spiel herauszuquetschen. Diese 3DO-Konvertierung schafft es zu keiner Zeit, den auf dem PC über Jahre hinweg geschaffenen Qualitätsstandard zu erreichen. Vielleicht ist Deathkeep für Konsolen akzeptabel, auf dem PC ist es eine Enttäuschung. Schade, denn SSI hätte sich der AD&D-Serie gegenüber dankbarer erweisen können.



SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
dosWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 200 MB	General Midi
CD 10 MB	Audio

REQUIRED

486DX33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

486DX2 66, 8 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

keine Multiplayer-Option

RANKING

Rollenspiel	
Grafik	38%
Handlung	49%
Spieldesign	59%
Spiel	36%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	SSI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

PC - Systeme	Upgrade Kit	PC Basis	PC Tower	Media Tower	Video Tower	P & P Tower	P & P Media	P & P Video	Individual-Konfiguration für alle P & P / Tower
Bigtowergehäuse		x	x	x	x	x	x	x	SCSI Mehrpreis
Prozessor + Lüfter	x	x	x	x	x	x	x	x	- noch schneller Zugriff
Mainboard 256 kB Cache PCI	x	x	x	x	x	x	x	x	- enorme Ausbaumöglichkeiten
Grafik 1 MB PCI			x	x	x	x	x	x	SCSI - Controller
FD 3.5" 1,44MB		x	x	x	x	x	x	x	Festplatte 1 GB SCSI + 498,-
CD-ROM 4-fach IDE			x	x	x	x	x	x	CD-ROM 4-fach SCSI 0,-
Festplatte 850 MB IDE			x	x	x	x	x	x	Mid-Minitower Desktop je zus. 4 MB RAM + 98,-
14.400 Bps - Modem 16 bit - Sound Videocard	Machen Sie aus Ihrem 'Alten' einen 'Neuen'!			x	x	x	x	x	DOS 6.22 + 58,-
WIN-Tastatur + Maus 15" - Color - Monitor 25W - Lautsprecherboxen					x	x	x	x	DOS 6.22 + WIN 3.11 + 198,-
						x	x	x	Windows 95 + 108,-
									Sonstige Software auf Anfrage!
5x86 - 100 4 MB RAM	ohne RAM	incl. RAM	998,-	1.198,-	1.598,-	1.598,-	1.798,-	2.198,-	
Pentium 100 8 MB RAM			998,-	1.498,-	1.698,-	1.998,-	2.198,-	2.498,-	Stellen Sie Ihren PC zusammen!
Pentium 133 8 MB RAM			1.298,-	1.798,-	1.998,-	2.298,-	2.498,-	2.798,-	Für individuelle Konfigurationen
Pentium 166 8 MB RAM			1.798,-	2.298,-	2.498,-	2.798,-	2.998,-	3.298,-	ergibt sich die Preisdifferenz
6x86 - 133 8 MB RAM				1.598,-	1.798,-	2.198,-	2.398,-	2.798,-	aus den Preisen der entfallenden
6x86 - 166 8 MB RAM	ohne RAM	incl. RAM	2.298,-	2.498,-	2.898,-	2.898,-	3.098,-	3.498,-	und der hinzukommenden Teile
Pentium Pro 150 16 MB RAM			1.998,-	2.898,-	3.398,-	3.598,-	3.998,-	4.198,-	zzgl. DM 19,- je geändertes Teil
Pentium Pro 200 16 MB RAM			2.398,-	3.298,-	3.798,-	3.998,-	4.398,-	4.598,-	

Prozessoren	5x86 - 100	88,-
	5x86 - 133	98,-
Intel Pentium 100		248,-
		133 448,-
		166 898,-
	6x86 - 133	348,-
	6x86 - 166	998,-
Intel Pentium Pro 150		998,-
	200	1.298,-

Mainboards	256kB Cache PCI 486	168,-
Pentium bis 166 MHz		198,-
75-180MHz Chameleon		248,-
75-200 MHz PB ATX Intel Advance		298,-
ASUS P7-P55SP4		348,-
Pentium Pro ASUS		1.198,-
SEH Pro		898,-

CPU-Lüfter	486/Pentium	19,-
	Pentium Pro	29,-

Arbeitsspeicher PS/2	4 MB	58,-
	12 GB IDE	118,-
	16 MB RAM	248,-
	32 MB RAM	548,-
4 MB EDO-RAM		78,-
	8 MB EDO-RAM	148,-
	16 MB EDO-RAM	298,-
	32 MB EDO-RAM	498,-

Controller	PCI IDE	38,-
	SCSI-2	198,-

Festplatten	850 MB IDE	298,-
	12 GB IDE	398,-
	16 GB IDE	448,-
	20 GB IDE	548,-
1 GB SCSI		448,-
	2 GB SCSI	898,-
	4 GB SCSI	1.498,-

CD-ROM	4-fach IDE	88,-
	6-fach IDE Creative Labs	148,-
8-fach IDE		198,-
	4-fach SCSI NEC	248,-
	6-fach SCSI Teak	348,-

CD-Recorder intern 2x/4x SCSI	1.198,-
intern 4x/4x SCSI Yamaha	1.798,-

FD 3.5" 1,44MB	38,-
----------------	------

VGA-Grafikkarten 1MB PCI	78,-
PCI 2 MB Micro 12 PD	148,-
PCI 4MB Spea V7 P64	498,-

Modems 14.400 Bps intern	78,-
14.400 Bps extern Yakumo	98,-
28.800 Bps intern Yakumo	248,-

ISDN 16 Bit semaktiv + mini-a/b	248,-
Nebenstellenanlage BZT 3	648,-

Soundkarten 16 Bit	78,-
16 Bit PnP Soundblaster	158,-
32 Bit PnP Soundblaster	248,-
32 Bit PnP AWE S-blaster	398,-

Tuner Audio FM	58,-
Video W/NTV mit Videotext	398,-

Videokarten MPEG VideoLogic	248,-
Creative SE 100	398,-
Creative Tr 300	698,-

Die Preise für PCs Komponenten und Peripherie hängen von zahlreichen Faktoren ab - vieles kostet heute weniger als gestern.

Erffragen Sie unsere aktuellen Tagespreise!

Alle Angebote gelten nur solange Vorrat reicht zzgl. Versand + Nf. Für alle Bestellungen gelten ausschließlich unsere AGB

Gehäuse Desktop	98,-
Minitower	118,-
Bigtower	138,-
	158,-

Tastaturen WIN 95	29,-
WIN 95 Cherry	48,-

Mäuse 3 Tasten	9,-
Logitech	24,-

Joysticks	
Quicksport Warrior 5	19,-
Quicksport Straighter 5	19,-
Quicksport Raider 5	29,-
Logitech Thunderpad	38,-
Logitech Wingman	78,-
Logitech Wingman Extreme	88,-

Lautsprecher 25W Typhoon	38,-
50W Typhoon	48,-
150W Typhoon	98,-

Mikrofone + Kopfhörer	
Monitor-Mikrofon	9,-
Desktop-Mikrofon	14,-
Headset mit Mikrofon	19,-
Leichtkopfhörer	14,-
Infrarotkopfhörer	118,-

Sonstige Hardware, Netzwerk, Plotter, Tinte, Toner, Office- und CAD-Software, Games auf Anfrage!

Scanner mono Einzug	248,-
Color Einzug	398,-
Mustek Paragon 600C Flachbett	498,-
Mustek 600SP + Softw. Flachbett	598,-
Mustek Paragon 1200C Flachbett	698,-
Mustek 1200SP + Softw. Flachbett	998,-

Drucker HP DeskJet 600 mono	398,-
HP DeskJet 660 color	598,-
HP DeskJet 850C color	898,-
HP LaserJet 5L s/w	998,-
Epson Stylus 820	348,-
Epson Stylus Color IIS	448,-
Epson Stylus Color II	648,-

Farbmonitore 14" 50kHz Yakumo	398,-
15" 0.28 1280x1024 Yakumo DPS 5064	548,-
15" 0.28 1280x1024 Trinitron Yakumo	598,-
17" PV1772 72kHz MPRI DC	798,-
17" 0.28 1280x1024 Yakumo DPS1765	998,-
17" 0.28 50-100Hz 30-89kHz Trinitron Yakumo	1.198,-
20" 1600x1280 47-104Hz 30-82kHz Yakumo	2.098,-

Everyware startet sein Debüt auf dem PC mit Space Dude. Als surfender Teenager müssen Sie die Welt vor den Angriffen der widerwärtigen Dorfs beschützen. Kommt Ihnen diese Story nicht auch vertraut vor? Sie können sich aber beruhigen, auch das Spiel ist altbacken!

Schon das Intro läßt erahnen, was uns hier erwartet. Es besteht aus einer Kurzbeschreibung der Story, bei der sich offensichtlich niemand die Mühe machte, auf korrekte Rechtschreibung zu achten: wie eine Heuschreckenplage fällt der hinterlistige King Dorf mit seinen roten Horden über die goldene Stadt her. Nur einer kann sie stoppen: der Teenager Space Dude, der es trotz Ermangelung eines Torsos schafft, sich aufrecht auf einem Hover-Skateboard zu halten. Leider ist jeder Versuch fehlgeschlagen, die Entwickler dieses Spiels zu stoppen, bevor sie dieses Digital-Desaster veröffentlichten konnten. Egal. Die Aufgabe des Helden besteht darin, das Flaggschiff der imperialistischen Dorfs auszuschalten und gleichzeitig die roten Hopper von der Zerstörung der gold-

Space Dude *Later, Dude*



Space Dude im Anflug auf die goldene Stadt, die er vor den Hoppers beschützen soll. Aber wer schützt uns denn nun vor Space Dude?

denen Stadt abzuhalten. Dude kann deshalb Verteidigungspositionen bauen oder Hopper fangen und diese gegen ihre eigene Truppen einsetzen.

Everyware goes Nowhere

Space Dude ist eine Mischung aus Jump & Run und Actionspiel, die in keiner Kategorie überzeugen kann. Das beginnt bei dem schlampig geschriebenen Handbuch und endet mit dem Gameplay. So hat der Protagonist beispielsweise keinen Torso. Eine Erklärung hierfür gibt es nicht, der hat halt keinen und fertig! Meine eigenen Vermutungen gehen dahin, daß keiner der Entwickler fähig war,

einen vollständigen Körper zu animieren. Gewissermaßen als Rechtfertigung für die unverschämte Verschwendung einer CD für ein Spiel, das man wahrscheinlich bequem auf einer Diskette unterbringen könnte, gibt es zwischendurch einige unzusammenhängend wirkende Videosequenzen. Gelegentlich gibt Space Dude auch Laute von sich, die in einigen außerirdischen Provinzen vielleicht als Sprache durchgehen würden. „Ooaaahhh“, „Wooooohhh“ und „I am coming“ bemerkt er in einer Stimme, die an einen mit Steroiden vollgepumpten Kermit erinnert. Das macht den Gesamteindruck nicht besser!

Markus Krichel ■



Das Intro macht nicht viel her und überrascht durch extrem flache Witze. Man beachte die zweite Zeile.



Versagt! Das ist aber kein Grund, noch einmal von vorne anzufangen.

Statement

Space Dude ist als Figur und auch als Spiel mehr als unvollständig. Der surfende Teenage Hero, der lediglich aus einem Kopf und Armen besteht, widersetzt sich dümmlich quakend den Angriffen von King Dorf und seinen hoppelnden Sturmtruppen. Man hätte ihm stattdessen einen Körper und keinen Kopf verpassen sollen. Wer kam auf die Idee, dieses Spiel zu veröffentlichen?



Dümmlich grinsend surft Space Dude durch die Atmosphäre. Seinen Torso muß er um 5 Uhr aus der Reinigung abholen.

SPECS & TECHS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/Win 3.1	Joystick
Win 95	SoundBlaster
HD 200 MB	General MIDI
CD	3 MB Audio

REQUIRED
486 DX33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486DX33, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Jump & Run	
Grafik	25%
Sound	10%
Handling	55%
Spieltempo	12%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Everyware
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend

DAMIT SIE NICHT VÖLLIG

VERRÜCKT SPIELEN:

PC ACTION!



2. Ausgabe 07/96 mit
2 CD-ROMs!

Das Profi-Spielmagazin für den PC-Spieler. Jeden Monat über 50 Seiten **GAMES-GUIDES** mit Lösungen, Strategien, Tips, Cheats und Hilfen zu allen topaktuellen PC-Spielen.

Außerdem: kompetente Tests aller neuen Spiele-Hits. Das PC Action Team zeigt Ihnen die Tops und Flops.

Die CD-ROM bietet alles was das Spielerherz begehrt: mit neuen Demos, Updates und Patches bleiben Sie immer auf dem neusten Stand.

Schummelsoftware, Editoren, neue Levels, Maps, Savegames und andere Spielzusätze steigern und verlängern den Spielspaß.

In dem großen PC Action Nachrichten-Forum finden Sie die umfassende Tips & Tricks-Datenbank und können sich mit anderen Spielern oder der Redaktion austauschen.

Heft und CD-ROM - für sagenhafte DM 7,50 jetzt im Zeitschriftenhandel!

<http://www.pcation.de>

AKTUELLE AUSGABE IM HANDEL ERHÄLTLICH!

Total Mania

Netzwerk-Action

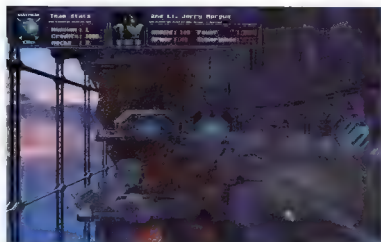
Eine Mischung aus Syndicate und Crusader: No Remorse legte Domark mit dem Action-Strategie-Spiel Total Mania vor. Ausgefeilte Multiplayer-Optionen und ein explosiver Handlungsablauf sollten bei diesem futuristischen Spektakel eigentlich für Stimmung sorgen...

Wieder einmal haben sich in ferner Zukunft Kampfmaschinen gegen ihre menschlichen Erbauer verschworen. Kleine, bis zu sechs Mann starke Trupps aus Cyborg-Soldaten sollen in zahlreichen Einzelmmissionen nun die Ordnung in der Welt wiederherstellen. Wie in Syndicate haben Sie

die Möglichkeit, Ihre Kämpfer abhängig von Ihren finanziellen Ressourcen mit immer besserer Panzerung und immer raffinierteren Waffen auszustatten. Anschließend werden die Cyborgs in hervorragend umgesetzten Briefings auf ihren Einsatz vorbereitet.

Cyborg-Krieg

Die Missionen selbst, in denen es meist um die Vernichtung gegnerischer Roboter oder um das Aufspüren bestimmter Items geht, nehmen Sie aus der isometrischen Sicht in SVGA wahr, so wie Sie es bereits von Crusader oder dem ebenfalls ähnlichen Gender Wars kennen. Sämtliche Aktionen Ihrer Helden legen Sie mit Hilfe der beiden Maustasten fest, so auch, ob sie sich im Pulk oder unabhängig voneinander über das Terrain bewegen sollen. Während es an der Grafik der



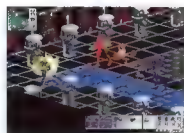
Von der großen Eingangshalle der Basis aus erreichen Sie alle wichtigen Räume: v. a. die Rüstungs- und Waffenkammer sowie den Briefing-Raum.

Cut-Scenes und der Hintergrund nichts auszusetzen gibt, hätten Animation und Steuerung durchaus noch etwas Feinschliff vertragen können: die Spielfiguren „schweben“ mehr über dem Terrain als zu laufen, und wenn sie unterwegs auf ein Hindernis stoßen, reagieren sie auf die Mausbefehle derart dumm und ungenau, daß es schon ein Ärgernis ist. Richtig glänzen kann Total Mania eigentlich nur mit seiner Netzwerk-Option für acht Spieler und dem Zwei-Spieler-Modus über Modem oder serielle Schnittstelle.

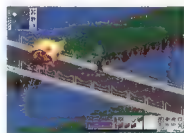
Herbert Aichinger ■

Statement

Action-Strategiespiele, bei denen man das Geschehen in SVGA aus der isometrischen Perspektive betrachtet, haben zur Zeit Hochkonjunktur. Total Mania macht im Vergleich mit anderen Vertretern des Genres zwar keine schlechte Figur, erreicht aber weder die spielerische Klasse von Syndicate noch die technische Brillanz von Crusader. Letzterem hat TM immerhin den Mehrspieler-Modus voraus.



Die von Ihnen gesteuerten Cyborgs dürfen sich in allen Levels mit zahlreichen schlafwütigen High-Tech-Robotern herumärgern.



Das Geschehen wird durchweg in der isometrischen Sicht dargestellt. In SVGA, versteht sich!



Besonders abwechslungsreich sind sie nicht, die Grafiken der verschiedenen Missionen. Immerhin gibt es auch ein „Winter-Szenario“...

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 0 MB	General Midi
CD 97 MB	Audio

REQUIRED
480x256, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
8 Spieler im Netzwerk
2 mit (Null-)Modem

RANKING

Action-Strategie	
Grafik	64%
Handlung	70%
Handlung	68%
Spielplatz	65%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Domark
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Martini Racing Vollgas

Gerührt oder geschüttelt? Seit nunmehr 25 Jahren engagiert sich Martini als Sponsor im Rennsport und begeht das Jubiläum mit Bleifuß „on the rocks“, einer supergünstigen Sonder-Edition des Virgin-Krachers.

Das komplette Bleifuß für unter 30 Mark? Schön wär's. Von den ursprünglichen sechs Strecken sind nur drei übriggeblieben: Palm Town Night, Sunbeach Hill und Lindburg (vgl. Test in PC Games 1/96). Die zwölf Flitzer wurden ersetzt durch die beiden Alfa Romeos von Larini und Nanini - ein Wagen mit Automatik-, der andere mit manueller Schaltung. Ein (absturzgefährlicher) Netzwerk-Modus für acht Spieler ist ebenso integriert wie das Zeitrennen und der Markierungshütchen-Slalom. Abgesehen von einigen Sponsoren-Logos blieb die arcade-artige, extrem schnelle VGA-Grafik unangetastet - Bleifuß ist neben The Need for



Sunbeach Hill ist ein Paradies für Raser: langgezogene Kurven und größtenteils Full-Speed-Geraden.

Speed halt immer noch eines der rasantesten PC-Rennspiele. Außerdem dabei: Ein wenig aufregender Infotainment-Teil, der mit hochauflösenden Bildern die Martini-Aktivitäten in den verschiedenen Disziplinen (Formel 1, DTM/ITC usw.) im Laufe des letzten Vierteljahrhunderts preist - die Videosequenzen sind zwar kurz, die Ladezeiten dafür umso länger. Abgerundet wird die CD-ROM durch einen virtuellen Fanshop. Fazit: Der Taschengeld-Tarif von DM 29,- macht Martini Racing zu einem fairen Angebot mit tadellosem Preis-Leistungsverhältnis. Infos gibt es unter der Telefonnummer 0180-5151651.

Petra Maueröder ■



Aufwendig animiert wie eh und je: Wenn Sie am Freizeitpark vorbeidonnern, können Sie die rotierenden Fahrgeschäfte beobachten.

SPECS & TECS	
VGA/ Tastatur	
SVGA/ Maus	
DOS/ WIN 3.1/ Joystick	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 15 MB/ General Midi	
CD 205 MB/ Audio	
REQUIRED	
486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 75, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
Netzwerk (max. 8 Spieler)	

RANKING	
Rennspiel	
Grafik	85%
Sound	80%
Handling	90%
Spiele Spaß	81%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Warner
Preis	ca. DM 30,-
CD-Vorteil	gut

Majestic - Part 1: Alien Encounter Schiffbruch

Hauptsache: Multimedia und möglichst interaktiv - Majestic von Branchen-Neuling Piranha Publishing ist ein Nachzügler der allmählich abklingenden Goldrauschstimmung bei Myst-Clones.



Mit den vier Symbolen am rechten Bildschirmrand dirigieren Sie die Sonden durch die Flure des menschenleeren Raumschiffs.

Das Traumschiff der Zukunft heißt S. S. Majestic - schließlich bietet der aparte Raumkreuzer seinen Passagieren allen erdenklichen Wohlfühl-Luxus. Ausgerechnet beim Jungfernflug durch die Galaxis verschwindet die futuristische Titanic auf mysteriöse Weise; die an Bord befindlichen Touristen werden glücklicherweise in einer Rettungskapsel gefunden, doch von einigen Besatzungsmitgliedern fehlt jede Spur. Als das Wrack entdeckt wird, sind Sie an der Reihe und erforschen die feudal ausgestatteten Räume mit vier ferngesteuerten Sonden, an denen Kameras montiert sind. Durch Terminals und Logbücher rekonstruieren Sie mosaikartig die Vorkommnisse und kommen schließlich einer außerirdischen Rasse auf die Schliche. Die nur bedingt nachvollziehbaren „Puzzles“ löst man in erster Linie durch fröhliches Raten oder geduldiges Ausprobieren - Fund- und Einsatzort eines Paßworts stehen nämlich nur selten in irgendeinem Zusammenhang. Wer beim Anblick

gerenderter SVGA-Locations nach Myst, 11th Hour, 7th Guest oder Zork: Nemesis immer noch ehrfürchtig erschauert, wird selbst einen solch sterilen und monotonen 3D-Einheitslook wie den von Majestic freudestrahlend zur Kenntnis nehmen. Auch vom Spieldesign her ein klar unterdurchschnittliches Adventure.

Petra Maueröder ■



Die Kameras ermöglichen einen Blick in die Bordkiche, in der sich ein Außerirdischer zu schaffen macht.

SPECS & TECS	
VGA/ Tastatur	
SVGA/ Maus	
DOS/ WIN 3.1/ Joystick	
WIN 95/ SoundBlaster	
HD 0,2 MB/ General Midi	
CD 270 MB/ Audio	
REQUIRED	
486 DX 33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Adventure	
Grafik	55%
Sound	50%
Handling	60%
Spiele Spaß	41%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Piranha
Preis	ca. DM 100,-
CD-Vorteil	gut

Wenn touge Comic-Figuren um die Wette düsen sollen, kann im günstigsten Fall ein Spiel wie Super Mario Kart dabei herauskommen. „Das können wir auch!“, sprach Team 17 und kreierte World Rally Fever, das zur gleichen Familie gehört wie Bleifuß oder Manic Karts.

Wie rührend: Dewaydell, eine der acht Manga-Charaktere im Pilotenfeld von World Rally Fever, stammt aus Utah und hat das Fahren „in einem kleinen Strandbuggy auf dem sandigen Terrain der Wüste“ gelernt. Aber jetzt - heyheyhey - ist sie bereit, um es „mit den besten Fahrern der Welt“ aufzunehmen. Und die heißen zum Beispiel Hamada-San, Rosemary oder Chuckie J., sitzen am Steuer eines knuffigen Buggys und driften damit über insgesamt 16 Rennstrecken an zehn markanten Punkten auf dem Globus: Mal wird durch das nächtliche New York geheizt, mal trifft man sich am Sandstrand von Hawaii oder auf einem französischen Feldweg. In vier Ligen wird um die ersten drei Plätze gerungen, die

World Rally Fever

Fieberkurven



Bei jedem noch so behutsamen Drift schwenkt die gesamte Landschaft mit - ein anfangs imponierender, später nerviger Effekt.

das Erreichen der nächsten Runde sicherstellen.

Einsames Vergnügen

Sobald Sie Ihre Initialen nach dem Umständlicher-geht's-nicht-mehr-Prinzip mit den Cursorstasten reingehackt und sich einen Lieblings-Fahrer ausgesucht haben, sehen Sie den Buggy von hinten an der Startreihe. Auch für Rentner, Halbwüchsige und Frauen sofort nachvollziehbar: die Steuerung. Links, rechts, Gas geben, Bremsen plus zwei Spezial-Tasten zum Hopsen über Hindernisse (Flüsse, Schafherden) und für das Abfeuern von Waffen (Turbo-An-

trieb, Bombe), die allerdings erst eingesammelt werden müssen. Die 3D-Grafik-Engine gleicht die pixeligen VGA-Landschaften mit einer bemerkenswerten Performance, putzigen Details und schwindelerregenden Kameraschwenks aus. Hat man sich daran und an den Pisten sattgesehen, bleibt das Interesse an diesem Spiel schlagartig auf der Strecke - und das geht recht schnell. Ob World Rally Fever zumindest mit einer Split-screen-Option oder im Netzwerk auf längere Sicht Spaß macht, bleibt ungeklärt - Multiplayer-Modi fehlen nämlich gänzlich.

Petra Maueröder ■



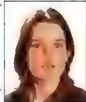
Rundenzeiten, Position und Geschwindigkeit bleiben stets im Blickfeld.



Zu Beginn dürfen Sie sich eine der acht WRF-Figuren aussuchen.

Statement

Die Ionangeben- die Konkurrenz im Bereich der Just-for-fun-Rennspiele verweist World Rally Fever auf die hinteren Startreihen. Dem spritzigen Gameplay und der poppigen Grafik stehen ein demoralisierender Schwierigkeitsgrad, witzlose Power-Ups und die Pim-Donnen-Steuerung gegenüber. Das ähnliche Manic Karts ist preiswerter, schöner, steuerbarer, kurz: besser.



Im Schatten des Zuckerhuts und unter dem tosenden Applaus der Zuschauer jagt man über den Asphalt von Rio de Janeiro.

SPECS & TECHS	
VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOSSWIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD	6 MB General Midi
CD	29 MB Audio
REQUIRED	
486 DX25	4 MB RAM
Doublespeed-CD-ROM	
RECOMMENDED	
486 DX266	8 MB RAM
Quadspeed-CD-ROM	
MULTIPLAYER	
keine Multiplayer-Option	

RANKING	
Rennspiel	
Grafik	60%
Handling	45%
Handlung	55%
Spielepaß	51%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ocean
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	sehr gut

Schillerstraße 22 · 80336 München Tel. 089/59 12 69 · Fax 089/59 12 76

**Hol Dir das Abo - Spar Dir Zeit,
Geld, Ärger! Einfach Abopost-
karte im Heft ausfüllen!**

Dies ist nur ein kleiner Auszug. Für weitere Spielzeuge rufen Sie uns bitte an.
Wir führen auch MAC-Spiele, -konsolen, Joysticks und Soundkarten.
Versandkostengpauschale DM 10,- Ausland DM 25,-
Kreditkarten: Eurocard-Master® - Visa - Amex.
Versandpreise sind Listenpreise.
Irrtum und Preisänderungen vorbehalten.
* bei Druckerscheinung noch nicht verfügbar.



PLZ ORT

TELEFON KUNDEN-NR. (falls vorh.)

Die 3D-Action-Flut läßt nicht nach: Intracorp konnte es nicht lassen und schiebt dem Fantasy-Action-Abenteuer *Witchaven* einen zweiten Teil nach. Dort können Sie nun in optisch eindrucksvollen Hires-Dungeons den Morgenstern gegen Ihre Widersacher schwingen.

Wieder einmal braucht man sich über die aufgepflanzte Hintergrundstory aus dem Fantasy-Milieu nicht weiter den Kopf zu zerbrechen. Auch *Witchaven II* ist nämlich ein astreiner id-Clone, bei dem es im wesentlichen darum geht, sich in weitverzweigten Labyrinth mit brutalen Gegnerhorden herumzuschlagen, versteckte Schalter zu finden, nützliche Items einzusammeln und tückische Fallen rechtzeitig zu erkennen. Funktionsumfang und Tastenbelegung von *Witchaven II* entsprechen weitgehend dem id-Vorbild, allerdings wurden zusätzlich mehrere Funktionstasten noch mit Zaubersprüchen u. ä. belegt. Statt mit der Kettensäge zieht man halt nun wagemutig mit der Hellebarde in die Schlacht...

Witchaven II: Blood Vengeance Ritterspiele



Die Grafiken haben ihre Wurzeln eindeutig bei id Software: glühende Lava-seen und fleischfarbene Widersacher machen einem zu schaffen.

So schön die SVGA-Grafiken auf den ersten Blick aussehen, so enttäuscht ist man von der Spielbarkeit des Programms, wenn man sich zum ersten Mal ins Kampfgetümmel stürzt.

Unausgereifte Steuerung

Die Steuerung der Spielfigur reagiert derart unpräzise, daß man selbst bei sachtem Vorgehen leicht ungewollt in den nächsten Lavasee schlittert, und wenn es im grob gepixelten Nahkampf einmal richtig hart auf hart geht, kommt selbst ein schneller Pentium gelegentlich ins Stottern. Dies alles wäre noch oh-

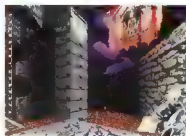
ne weiteres zu verschmerzen, wenn die miserabel animierten und obendrein noch recht „dumm“ agierenden Gegner nicht so eine jämmerliche Vorstellung böten: in abenteuerlichen Zickzack-Kursen staksen sie ungelenkt durch die Gänge und schlagen erst einmal mehrere Haken, bevor sie angreifen. Da wirkte selbst ids erster 3D-Action-Sproß wesentlich ausgereifter.

Positiv zu vermerken sind bei *Witchaven II* der flexible Multiplayer-Modus (2 - 16 Spieler im Netzwerk oder Head-to-head-Turniere über Modem) und der mitgelieferte Level-Editor.

Herbert Aichinger ■



An magischen Brunnen kann man die Waffen verzaubern lassen und so den Gegnern noch mehr einheizen.



Der Blick nach oben ist in 3D-Spielen heute schon selbstverständlich.

Statement

Liebevoll designte Levels mit deutlichen id-Zitaten allein machen noch kein gutes Spiel, wenn das Gameplay nicht stimmt. Zwar findet man sich nach dem x-ten 3D-Action-Programm auf der Tastatur schon beinahe blind zurecht, aber die mangelnde KI der Gegner und die überreagierende Steuerung lassen einen doch wieder zu den etablierten Referenzen des Genres greifen.



Die Animation der gerenderten Gegner ist alles andere als gelungen; sie als „hölzern“ zu bezeichnen, wäre noch geschmeichelt.

SPECS & TECS

VGA / Tastatur	
SVGA / Maus	
DOS/WIN 3.1 / Joystick	
WIN 95 / SoundBlaster	
HD 63 MB / General Midi	
CD 262 MB / Audio	

REQUIRED

Pentium, 8 MB RAM,
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED

Pentium, 16 MB RAM,
QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER

2-16 Spieler im Netz,
2 Spieler per Modem

RANKING

3D-Action

Grafik	69%
	75%
Handling	53%
Spielspaß	55%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Intracorp
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

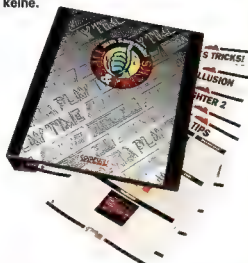
1. PCG Mousepad

Zum meistgekauften PC-Spielemagazin, das ultimative PC Games Mousepad in limitierter Auflage.
Maße: 24 x 15 cm (oval)
Artikelnummer: 1077, Zuzahlung: keine.



2. T&T-Sammelordner

Der Tips- & Tricks-Sammelordner ist für alle unentbehrlich, die die PC GAMES Tips & Tricks immer griffbereit haben möchten. Artikelnummer: 995, Zuzahlung: keine.



3. Spiele aus der PC GAMES CD-ROM Reihe



„DARK SUN“ - Ein packendes Rollenspielfeldschirmfüllend. Echtzeitgrafik und komplett deutschen Bildschirmtexten. Artikelnummer: 1087, Zuzahlung: keine.



„Al Quadim“ - Ein orientalisches Rollenspiel, was aus Nacht. Brillante VGA-Grafik und phantastische Animationen. Artikelnummer: 1089, Zuzahlung: keine.



„Der Clou“ - Erlernen Sie das Handwerk eines Bauknechts. Mit den monatlichen Inlays witzigen Bildschirmtexte sind komplett in deutsch. Artikelnummer: 1088, Zuzahlung: keine.

4. CD-ROM-Spiele im Jewel-Case

„WIZARDRY 7 - Crusaders of the Dark Savant.“ Das faszinierende Fantasy-Rollenspiel. Artikelnummer 1080, Zuzahlung: keine. „Retribution“ - das packende 3D-Actionspiel, empfohlen von der PCG-Redaktion. Artikelnummer 1081, Zuzahlung: keine. „Whale's Voyage“ - Wirtschaftssimulation und Adventure in einem! Artikelnummer: 1082, Zuzahlung: keine.



Alle 3 Spiele komplett in Deutsch!

5. CD-Ständer mit 12 Jewel-Cases

Bringen Sie Ordnung in Ihre CD-ROM-Sammlung! Der CD-Ständer und die mitgelieferten 12 Jewel-Cases nehmen die CD-ROMs aller Ausgaben eines Jahres auf. Mit den monatlichen Inlays im Design der PC GAMES-Titelseite finden Sie immer schnell das gewünschte Programm auf Ihren CD-ROMs.

Bitte beachten: die Jewel-Cases werden ohne Inhalt geliefert!

Artikelnummer 1086, Zuzahlung: keine



Classic-Wertung:

91%

„Der Klassiker unter den Adventures“



Petra Maueröder



FUNPRICE ca. **DM 29.95**



Classic-Wertung:

70%

„überzeugende U-Boot-Simulation..“



Thomas Bräunle



Classic-Wertung:

93%

„Brillante Fortsetzung des Klassikers“



Petra Maueröder



Classic-Wertung:

88%

„Ein absolutes Muß für alle Fans von Simulationen...“



Michael Börsig



Battlehawks 1942

**Their Finest Hour:
The Battle of Britain +
Their Finest Missions**

**Secret Weapons
of the Luftwaffe**
+ neue Missionen

FUNPRICE ca. **DM 49.95**



FUNPRICE ca. **DM 49.95**



FUNPRICE ca. **DM 49.95**

Loom

Zak McKracken

Maniac Mansion

Monkey Island

**Indiana Jones &
the Last Crusade**

Classic-Wertung:

93%

„...faszinate Flug-Sim
mit toller Spieltiefe“



Oliver Schöpp



FUNPRICE ca. **DM 39.95**



Classic-Wertung:

92%

„...starke 3D-Action
im Helicopter..“



Thomas Bräunle



Die komplette
X-Wing-kollektion +
zwei **Tour of Duty-**
Erweiterungen:
Imperial Pursuit
und **B-Wing**.

100 Missionen!
Enthält **Comanche**
Operation White
Lightning
Global Challenge
Over the Edge und
10 Bonusmissionen.

Classic-Wertung:

92%

„Ein unverflantes Meisterwerk!“



Petra Maureröder



Classic-Wertung:

88%

„Die bisher beste Panzer-Simulation!“



Harald Wagner



Classic-Wertung:

93%

„Abgefehtes Adventure der Oberklasse“



Petra Maureröder



FUNPRICE ca. **DM 39,95**



Classic-Wertung:

Keine Wertung

„mehr Aufmerksamkeit für Ihren Desktop...
...so macht Spielen noch mehr Spaß!“



Petra Maureröder



Classic-Wertung:

90%

„Die Referenz im Strategie-Genre!“



Petra Maureröder



Classic-Wertung:

93%

„Absolut witzig! Unterhaltung pur!“



Oliver Menn



Classic-Wertung:

91%

„Für jeden STAR WARS-Fan unverzichtbar!“



Oliver Menn



classics on

HERSTELLUNG UND VERTRIEB DURCH **FUNSOFT**: Funware GmbH, Deindorferstraße 8, 41564 Kassel, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 71 11 • ProSiecut GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnhof Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 061/785 29 00, Fax. 061/785 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Gättels, Tel. 0 55 23/5 85 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Fußball ist eine Droge. (Uli Hoeneß)

Selber schuldi!

Donnerstag, 6. Juni, 14.20 Uhr: Dummerweise hatten wir zu Projektbeginn beschlossen, daß jeder Spieler mehr als 40 individuelle Eigenschaften besitzen soll. Zu allem Überflüß haben diese auch noch Einfluß auf seine aktuelle und langfristige Leistung, so daß dadurch zwar eine echte Simulation realistischer Ereignisse möglich wird, aber auch eine ganze Menge realistischer Streß für uns!

Neben diesen persönlichen Werten spielen in HATTRICK! WINS noch die sogenannte „Teampsyche“ sowie die Beziehungskisten „Mannschaft-Trainer“ und „Manager-Trainer“ eine große Rolle. Meine eigenen Beziehungskisten spielen dagegen leider gar keine Rolle mehr.

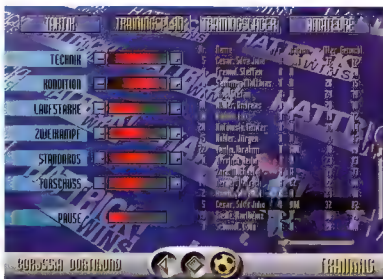
Bleibt das so?

Immer noch Donnerstag: Weil die Fußballwirklichkeit sich ständig verändert, entwickeln wir zur Zeit für HATTRICK! WINS einen komfortablen Editor. Damit werden nicht einfach nur neue Spieler angelegt, son-

dern der Kunde bestimmt zusätzlich, ob er z. B. dem neuen Stürmer etwas mehr Kopfballstärke, eine schwache Laufleistung oder gar hervorragende Dribbelkünste verpaßt. Witzbolde können sogar aus einem Rechtsfußler einen Linksfußler machen; eine Geschlechtsumwandlung ist aber nicht möglich. Wer will, kann so sein komplettes Team bis ins kleinste Detail der Realität oder seinen Wunschvorstellungen anpassen.

„Spiel läuft weiter...“

„Für alle, die erst jetzt nach Hause gekommen sind oder sich erst jetzt zuschalten konnten: Es steht noch immer unentschieden 0:0 torlos! Jetzt sehr schön zu sehen hier, daß jedem Trainer eigenen individuelle Persönlichkeitswerte zugeordnet sind: da dürfte es einem Vereinsmanager nicht allzu schwer fallen, den richtigen Mann zu finden. Ein schöner Paß zu den „Trainingseinheiten“ - ja, jetzt fangen sie an zu zaubern. Jeder Spieler bekommt hier seinen ganz persönlichen Trainingsplan - da geht alles ganz locker mit der Maus. Auch die Möglichkeiten des taktischen Trainings sind wie aus dem Lehrbuch, und weitere Bonbons



Was trainieren wir denn heute? Abhängig von der aktuellen Form Ihrer Balltreter können Sie Ihr Trainingsprogramm individuell anpassen.

wie Probetraining, Amateur- und Jugendtrainer muß ich gar nicht erst extra erwähnen. Der Manager sollte hier aber verdammt aufpassen, daß er seinem Trainer nicht zu sehr ins Handwerk puscht, denn das sieht der gar nicht gerne! Ich sag nur: Beckenbauer gegen Rehhogel!

Auch das noch!

Freitag, 7. Juni, High Noon: Die ersten Bleistiftskizzen zu den Spielerfiguren der animierten Torszenen lassen deutlich erkennen, daß unser Grafiker viel Freizeit im Fitneßstudio verbringt: Überbreite Schultern und Arme, aus denen man Oberschenkel hätte machen können. Ich muß



Face to face: der direkte Spieler-Vergleich bringt es an den Tag.

dem „Künstler“ also erst mal verklickern, daß der gemeine Fußballspieler nicht wie Arnold Schwarzenegger aussieht. Zu seiner Entschuldigung sei angemerkt, daß unser Pixelathlet bislang nur Superhelden für Action-Games konstruiert hat - wir können also schon froh sein, wenn die Fußballer nicht auch noch schwerbewaffnet übers Spielfeld hecheln.

Mein Morgengebet

Der Ball ist neunzig Minuten rund, und nach dem Spiel ist immer das Schwerste. Wer jedoch flach spielt, soll wenigstens hoch gewinnen. Aber den Gegner darf man nicht unterschätzen, denn der kocht auch nur mit Wasser. Anders gesagt: Jedes Spiel fängt bei Null an und dauert, bis der Schiedsrichter abpfeift. Der Ball muß ins Tor, und wäre der Ball nicht rund, dann wäre er ein Würfel. Doch der Gefoulte sollte den Elfer nie selber schießen, denn der Pokal hat seine eigenen Gesetze, und der Torwart ist immer der Dumme. Also: Hinten dicht machen und vorne hilft der liebe Gott. Amen!



Schwierige Frage: den alten Trainer behalten oder einen Wechsel riskieren? Im Falle von Ottmar Hitzfeld erübrigt sich diese Frage allerdings...

Interview: Todd Templeman

Die Logikfabrik

Mit seinem Erstlingsprodukt *Ascendancy* erregte ein kleines Software-Unternehmen gewaltiges Aufsehen. Eine Gruppe ehemaliger Origin-Mitarbeiter gründete diese Firma nur wenige Meilen entfernt von dem übermächtigen Software-Giganten.

von Markus Krichel

Die Templeman-Brothers Jason und Todd sind die Köpfe der „Logikfabrik“. Jason, der Designer, der sich vor seinem Computer fernab der Kameras und neugierigen Reporter - am wohlsten fühlt, überließ für dieses Interview Bruder Todd, dem Businessman und PR-Fachmann, das Rampenlicht.

Massenproduktion kann man Euch nun wirklich nicht vorwerfen. *Ascendancy* ist nach wie vor Euer einziges Spiel. Was kommt denn sonst noch?

Wenn ich Dir das erzähle, dann wird mir Jason ganz schön den Marsch blasen. Natürlich ist ein Spiel in der Mache, und es von die gleiche Tiefe und Qualität haben wie *Ascendancy*. Wann es veröffentlicht wird, hängt von Jason und seiner Truppe ab, und deren Maxime lautet: „Es wird nicht getönt, bis wir was vorzuweisen haben.“ Und wenn das etwas länger dauert, aber am Ende ein besseres Spiel dabei rauskommt, dann sind wir alle mehr als zufrieden.

Logic Factory hat ein in der Softwarebranche einzigartiges Set-Up. Damit Kreativität und Business sich nicht gegenseitig im Wege stehen, habt ihr die Firma über zwei Städte in zwei verschiedenen Bundesstaaten verteilt.

Das stimmt. Die Programmierer sitzen in Austin, Texas, und ich kümmere mich, zusammen mit meiner Frau Kristin, um den administrativen Teil in Carmel-by-the-Sea in Kalifornien. Das ist übrigens der Ort, in dem Clint Eastwood mal Bürgermeister war.

Todd Templeman stand uns auf der E3 Rede und Antwort.

„Krieg sollte immer die allerletzte Alternative sein und friedliche Koexistenz das Hauptziel. Auch dieser Punkt wird in *Ascendancy 2* starke Beachtung finden.“

Heißt das etwa, daß die beiden Brüder nicht miteinander auskommen?

Nein, im Gegenteil, wir kommen sogar bestens miteinander aus. Wir haben überhaupt eine sehr enge Familienbindung, die auch unseren Vater einschließt. Aber es ist nun mal eine Tatsache, daß Programmierer und kreative Köpfe im allgemeinen sich nur dann am besten entfalten können, wenn man sie nicht ständig mit Fragen nervt, wie „Wann ist denn das Spiel nun fertig?“ oder „Wir brauchen ein Release-Date für die Presse“. Dadurch entsteht ein unnötiger

Und wenn das bedeutet, daß weniger Geld verdient wird?

Dann ist das völlig in Ordnung. Nicht alles kann ultimativ am finanziellen Erfolg gemessen werden. Wenn man wirklich mal keine Lust hat, und das kommt vor, dann geht man halt mal einen Nachmittag Golf oder sonstwas spielen. Das macht den Kopf wieder frei, und man geht mit neuem Enthusiasmus an die Arbeit. Wenn man sich hingegen Zwänge auferlegt, dann wird es irgendwann Routine und zwangsläufig langweilig.

„Programmierer und kreative Köpfe im allgemeinen können sich nur dann am besten entfalten, wenn man sie nicht ständig mit Fragen nervt.“

Der harte Kern des Design-teams besteht fast ausschließlich aus ehemaligen Origin-Mitarbeitern, die irgendwann mal beschlossen, daß sie was eigenes machen wollten. Gab das nicht Zoff mit Origin?

Eigentlich nicht. Origin ist eine Spitzenfirma, und man zeigte dort vollstes Verständnis. Aber es ist nun mal so, daß hinter Origin ein anderes großes Un-



PC Games online

Der Redakteur
zum Anfassen ist bei

uns nicht nur eine leere Phrase - dank Internet können
Sie seit einigen Monaten online mit uns plaudern. Auch in

diesem Monat haben wir wieder vier Termine auf die
Beine gestellt, bei denen Sie uns die Bäuche lüchrig
fragen können. Was Sie tun müssen, um an den unten
aufgeführten Konferenzen teilzunehmen, ist nicht
weiter kompliziert. Starten Sie Ihren WWW-
Browser und geben Sie unsere Internet-Adresse,
<http://www.pcgames.de>, ein. In der Rubrik
„ACTION/CAFE“ können Sie die Mitglieder der PC Games-
Redaktion zusammen mit anderen Lesern treffen.
Falls Sie also zu diesen Zeiten noch nicht anderweitig
verplant sind, dann schauen Sie doch einfach mal vorbei.

Treffpunkt Spiele

<http://www.pcgames.de>

Chat-Termine



Konferenzleiter:
Thomas Borovskis
Termin:
Mittwoch, 10. Juli von
16.00 bis 17.00 Uhr
Thema:
**Kritik und Anregungen zur
PC Games, Vermischtes**

Der schnellste Weg, seinen Ärger loszuwerden. In dieser Stunde können Sie sich Luft machen - egal ob Sie eine Beschwerde, einen Verbesserungsvorschlag, einen Themenwunsch oder eine andere Frage zur PC Games haben. Thomas Borovskis wird sich alles anhören und - wenn es möglich ist - versuchen, Ihnen zu helfen. Zu seiner Unterstützung bei den hitzigen Wortgefechten ist auch Leserbrief-Onkel Rainer Rosshirt anwesend.



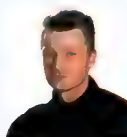
Konferenzleiter:
Oliver Menne
Termin:
Samstag, 21. Juli von
15.00-16.00 Uhr
Thema:
**Spiele-Neuerscheinungen -
Teil 2**

Ein Thema, das in einer einzigen Stunde nicht abgehandelt werden kann, sind die Spiele-News. Bei 25 neuen Spielen pro Monat ist eine Information schnell überholt. Wenn die Resonanz auf dieses Thema entsprechend hoch ist, könnte sich Oliver Menne überreden lassen, diese Neuheiten-Konferenz zu einer festen monatlichen Einrichtung werden zu lassen. Vergessen Sie also nicht: dieser Experte weiß auf jede Antwort eine Frage.



Konferenzleiter:
Petra Mauwöder
Termin:
Freitag, 26. Juli von
17.00-18.00 Uhr
Thema:
**Echtzeit-Strategiespiele: War-
Craft 2, Command&Conquer, Z**

Was tut sich in diesem äußerst beliebten Spielegenre? Petra Mauwöder, die schon ganz nervös wird, wenn sie das Wort nur hört, unterhält sich mit Lesern über Echtzeit-Strategiespiele. Was hätte man besser machen können? Welche zukünftigen Entwicklungen erwarten uns? Hat Z eine echte Chance gegen Command & Conquer? Diese und andere Fragen werden am 26. Juli geklärt. Das Hereinschauen lohnt sich bestimmt.



Konferenzleiter:
Harald Wagner
Termin:
Dienstag, 30. Juni von
17.00-18.00 Uhr
Thema:
Online- und DFÜ-Fragen

Wie finde ich was, zu welchem Thema, im Internet? Welcher WWW-Browser ist der beste? Wie kann ich mein Modem richtig konfigurieren? PC Games-Redakteur Harald Wagner, der Sie im letzten Monat über Hardwarefragen aufgeklärt hat, steht diesmal zum Themenkreis Online Rede und Antwort. Ob Sie eine Frage haben, die er nicht beantworten kann? Das erfahren Sie nur, wenn Sie bei diesem Termin anwesend sind.

ausgabe 07/96

jetzt im Handel

erhältlich oder

gleich bestellen!

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

 Name, Vorname

 Straße, Haus-Nr.

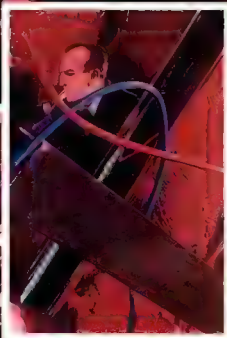
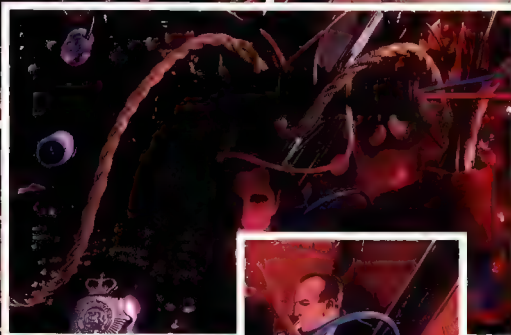
 PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES CD-ROM 05/96 „The Summoning“	zu DM 19,80	
<input type="checkbox"/> PC GAMES CD-ROM 06/96 „Christoph Kolumbus“	zu DM 19,80	
<input type="checkbox"/> PC GAMES CD-ROM 07/96 „Planet's Edge“	zu DM 19,80	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Die Grenze der Freiheit



Auch das Internet kennt Gesetze, Stichwort: Netikette. Sie sind zwar ungeschrieben, aber dennoch vorhanden, virtuell sozusagen. Und sie sind unverzichtbar. Sie regeln das Leben im Cyberspace und garantieren dem Einzelnen ein Höchstmaß an Freiheit. Wer sich nicht daran hält, kann böse Überraschungen erleben.

Der Kreativität im Internet sind jedoch keine Grenzen gesetzt. Das Internet ist nicht zentral organisiert, und theoretisch kann dort jeder tun und lassen, was er will. Zudem fehlt so etwas wie eine Netzpolizei, die eine Aufsichtsfunktion übernehmen könnte. Unerfahrenen Net-Surfern kommt in diesem Zusammenhang dann auch schon mal das Wort „Anarchie“ über die Lippen. Altgediente Internet-User sprechen aber lieber von „Online-Demokratie“, denn sie wissen, daß die Struktur des Internets so anarchisch, wie sie auf den

ersten Blick scheinen mag, gar nicht ist. Fakt ist folgendes: Jedes Mitglied der Internet-Gemeinde ist gegenüber den anderen gleichwertig. Es gibt keine Hierarchie unter den Usern. Höchstes Gut ist die Meinungsfreiheit. Doch nicht alles wird toleriert. Es gibt eine Reihe ungeschriebener Gesetze, auf deren Einhaltung man achten sollte: Grundsätzlich wird rücksichtsvolles Verhalten erwartet. Man faßt sich kurz, um nicht unnötig die Kapazitäten des Netzes zu strapazieren. Die Verbreitung von rassistischem, nationalistischem und kriminellem Gedankengut ist unerwünscht.

E-Mailing, Newsgroups und die Netikette

Ebenfalls unerwünscht ist die Versendung von Werbung via E-Mail in Newsgroups oder an die E-Mail-Adresse einzelner Nutzer ohne deren ausdrückliche Zustimmung. Immer mehr User sind über kommerzielle Anbieter mit dem Netz verbunden und müssen für alles, was da über die Datenleitungen geht, bezahlen. Jede nutzlose Mail, die diese User erreicht, belastet ihr Budget. Bevor man sich in einer Newsgroup beteiligt, sollte man eine Weile die Diskussionen verfolgen. Möglicherweise ist ja das, was man zu sagen hat, schon vorher von einem halben Dutzend anderer User geäußert worden, und man kann sich die Mail sparen. Auch Loyalitätsbezeugungen wie „da gebe ich Dir völlig recht“ oder „ich bin ganz Deiner Meinung“ sind zu vermeiden. Sie sind für den Diskussionsverlauf unproduktiv und verstopfen nur unnötig die Newsgroup. Im Usenet gibt es zu allen Themen sogenannte „FAQs“, „Frequently Asked Questions“, das sind Zusammen-

stellungen der am häufigsten gestellten Fragen inklusive der Antworten. Wenn man sich nicht mit einer Frage, die schon mehrfach erörtert und beantwortet wurde, lächerlich machen will, sollte man zunächst die FAQs lesen. Grundregel beim Mailen ist: Fasse Dich kurz und formuliere eindeutig! Eine E-Mail ist eine schnelle und effiziente Form der Kommunikation. Das sollte sie auch bleiben. Wer sich für einen zweiten Thomas Mann hält und auf epische Breite nicht verzichten will, nutze die herkömmliche Post und strapaziere nicht die Geduld anderer User. Eine sinnvolle Art, seine Mails kurz zu halten und doch eindeutig zu bleiben, sind die sogenannten „Emoticons“. Sie drücken komplexe Inhalte in kürzester Form aus: :- (ich bin sauer, oder: ;) das ist ironisch gemeint. Großschreibung sollte beim Mailen sparsam eingesetzt werden. Großbuchstaben dienen als Hervorhebung. Deshalb nur Wörter groß schreiben, die wirklich WICHTIG sind. Noch ein kurzer technischer Hinweis: Man sollte auf Sonderzeichen verzichten, da diese auf dem System des Empfängers häufig nicht korrekt wiedergegeben werden. In Mitteilungen in deutscher Sprache sind vor allem Umlaute zu vermeiden. Statt „ä“, benutze man also „ae“ usw.

Flaming – oder: „Ich will Dich am Boden sehen“

Im Internet gilt zwar die Devise „immer höflich bleiben“. Doch es kommt auch vor, daß die Emotionen hochkochen. Irigend so ein Idiot verhält sich im Netz wie der Elefant im Porzellanladen. Was tun? Wenn die einfache Beschimpfung „RTFM“ („Read the

Regeln für Surfer

- 1 Ressourcen schonen. Es gibt Schätzungen, nach denen das Internet weltweit von ca. 50 Millionen Menschen frequentiert wird. Aber das Net ist nicht unendlich leistungsfähig. Also an die restlichen 49.999.999 User denken und nicht unnötig lange und sinnlos im Net die Zeit totschiessen.
- 2 Die Übertragungszeiten verkürzen. Man sollte sich seine Software via FTP von nationalen Servern downloaden. Man muß nicht für jedes Programm in die USA surfen und die Transatlantikleitungen verstopfen. Das, was es dort gibt, gibt es mit Sicherheit auch auf einem Server in der Nähe.
- 3 Während man Mails liest, muß man nicht online sein. Vielmehr kann man sich seine Mails kurz downloaden, wieder aus dem Netz gehen und sie dann in Ruhe lesen. Mit dem Schreiben von Mails kann man es genauso halten: Erst schreiben, dann online gehen und absenden.
- 4 Die Höflichkeit nicht vergessen. Von jedem Internet-Benutzer wird „Feingefühl“ erwartet. Dazu gehört, daß man normalerweise keinen anderen User beschimpft. Es sei denn, er hat es durch sein eigenes Verhalten provoziert. Wer ein Flame verdient, soll ein Flame erhalten.
- 5 Und bitte: kurz fassen. Niemand will seitenlange Mails lesen. Mails sollten knapp und eindeutig formuliert sein.
- 6 Auf Werbung verzichten. Wer in Newsgroups für diverse Produkte wirbt oder Werbung an private E-Mail-Adressen sendet, der zieht sich den Zorn der anderen Usern zu.
- 7 Im Internet sind Äußerungen mit rassistischem, nationalistischem und kriminellem Inhalt unerwünscht. Wer es trotzdem wagt, wird sich wundern!
- 8 Wenn man Anfänger ist, sollte man das Lesen der FAQs nicht vergessen. Dort findet man in der Regel die wichtigsten Fragen beantwortet. Man spart so Zeit – die eigene und die anderer User – und vermeidet unter Umständen peinliche Situationen.
- 9 An Copyright und Datenschutz denken. Urheberrechtlich geschützte Werke dürfen auszugsweise gepostet, aber nie ohne das Einverständnis des Autors komplett im Netz zur Verfügung gestellt werden. Auch Daten persönlicher Natur dürfen nicht an Dritte weitergegeben werden.
- 10 Man sollte zudem daran denken, niemals eigene persönliche Daten per E-Mail zu versenden. Es ist für Hacker ein Kinderspiel, jede E-Mail, die durch das Netz geht, abzufangen.

Fucking Manual") - vorsichtig ausgedrückt, bedeutet das auf deutsch so viel wie „erkundige dich erst einmal, wie das hier läuft“ - nichts bewirkt, heißt die Antwort: „Flaming“. Flaming ist die Kunst der verbalen Gewaltanwendung auf höchstem intellektuellem Niveau. Flaming ist Psychoterror in Reinkultur, mit dem Ziel, den Gegner derart zu demonialisieren, daß sein Selbstbewußtsein unter den Nullpunkt sinkt und er zu weiteren Untaten im Netz nicht mehr fähig ist. Es ist ein Spiel um Macht und Ohnmacht: Flaming will domestizieren ;-). Neugierig geworden?

Hier eine kleine Anleitung, um wirksame Flames zu schreiben: Zunächst ist es wichtig, ein gewisses Niveau zu wahren. Man sollte von Anfang an deutlich machen, daß der andere eigentlich kein adäquater Gesprächspartner ist. Man stelle die Intelligenz des Kontrahenten massiv in Frage. Hierzu empfiehlt sich, die Mail des Opfers zu posten und nur kurz mit dem Kommentar „Entbehrt jeglicher Logik, indiskutabel“ zu versehen. Außerdem bieten sich Vokabeln wie: „absurd“, „paradox“, „abwegig“ oder „unsinnig“ an. Sehr gute Wirkung erzielt man auch mit Hinweisen auf peinliche Rechtschreibfehler sowie Fehler in Grammatik und Ausdruck. Wichtig ist, daß man sich niemals mit den Argumenten des Gegenspielers wirklich auseinandersetzt. Die Argumentation der anderen Seite ist derart abwegig, daß jede nähere Beschäftigung mit deren Ansichten reine Zeiterverschwendung bedeutet. Seltene Fremdwörter oder lateinische Redewendungen, die der andere erst in einem Lexikon nachschlagen muß, sind ebenfalls ein nützliches Werkzeug,

um dem Konkurrenten die eigene Inkompetenz vor Augen zu führen. Sollte das alles nichts nützen, greift der erfahrene Flamer zur stärksten Waffe. Durch geschickte Argumentation outet er sein Opfer als faschistisch oder latent rassistisch. Spätestens jetzt hat der Opponent verloren und zieht sich schmolend zurück.

Der Staat greift ein

Man sieht, trotz eines fehlenden offiziellen Kontrollgremiums ist die Internet-Gemeinde sehr wohl in der Lage, mißliebige Teilnehmer zur Ordnung zu rufen. Das Internet kontrolliert sich quasi selbst: Basismokratie pur also. Daß das den staatlichen Stellen nicht immer in ihr Konzept paßt, zeigen jüngste Beispiele. So hat CompuServe auf Druck der Münchner Staatsanwaltschaft den Zugriff auf Newsgroups gesperrt, in denen offen über Sexualität diskutiert wurde. Außerdem kann das Verbot von Verschlüsselungsverfahren für persönliche oder sensible Daten als ein Versuch staatlicher Stellen gewertet werden, das Internet unter ihre Kontrolle zu bringen. Vorreiter sind hier die USA. In Europa hat Frankreich jüngst ein Gesetz erlassen, das die Verschlüsselung nur mit vorheriger Genehmigung der Behörden erlaubt. Für Deutschland fordert Innenminister Kanther schon seit einiger Zeit entsprechende Maßnahmen. Mit diesen Bestrebungen ecken die staatlichen Organe bei Datenschützern und der Netgemeinde an. Eine heftige Diskussion um die Offenheit und Unbeschränktheit des Internets ist entbrannt. Die Frage ist, welche Seite letztlich den Sieg davontragen wird.

Frank Hertz ■

Glossar

Dieses Glossar erläutert noch einmal die wichtigsten Begriffe, die im Zusammenhang mit dem Internet auftauchen.

- Account** Konto eines Internet-Users, über das die Kosten für die Zeit im Internet abgerechnet wird.
- Archie** Datenbank, mit der sich lokalisieren läßt, wo ein Programm gespeichert ist und bereitliegt.
- Backbones** Standleitungen, über die die Hauptsysteme im Internet verbunden sind.
- Browser** Ein Programm, das die HTML-Programmiersprache lesen und verarbeiten kann.
- Client** Programm, das die Nutzung eines Dienstes möglich macht, z. B. Netscape für das WWW.
- Domain** Subsystem innerhalb eines Netzwerkes.
- Download** Kopieren von Dateien mittels Datenfernübertragung.
- E-Mail** Ein elektronischer Brief.
- Emotions** Kleine Abbildungen, die ausschließlich aus ASCII-Zeichen bestehen.
- FAQ** „Frequently Asked Questions“: eine Liste häufig gestellter Fragen und deren Antworten.
- Flaming** Verbaler Angriff, um mißliebige Benutzer zur Ordnung zu rufen.
- FTP** „File Transfer Protocol“. Standardisierte Verfahrensvorschrift zur Übertragung von Dateien.
- Gopher** Ein Hyperlink-System wie das World Wide Web, allerdings rein textorientiert und schneller.
- Homepage** Das Entree, die erste Seite eines Datennetzes im World Wide Web.
- Host** Ein Rechner, mit dem man als Internet-Benutzer verbunden ist.
- HTML** „Hypertext Markup Language“: die Programmiersprache, die dem WWW zugrundeliegt.
- IP-Adresse** Die individuelle Adresse eines Rechners im Internet.
- IRC** „Internet Relay Chat“: Online-Unterhaltung mit einem oder mehreren Teilnehmern.
- Link** Ein Querverweis im WWW oder Gopher, der per Mausclick aufgerufen wird.
- Newsgrups** Diskussionsforen im Internet. Jeder User kann seine Meinung öffentlich kundtun.
- Offline** Keine Verbindung (die Telekom schaut in die Röhre).
- Online** Verbindung ist hergestellt (da freut sich der Postminister).
- Posten** Kopieren fremder Inhalte.
- Provider** Anbieter, über den ein Internet-Zugang realisiert werden kann.
- Server** Rechner, dem im Netz eine bestimmte Aufgabe zufällt. Beispiel: FTP-Server.
- Site** Teilbereich eines Datennetzes.
- TCP/IP** Standardisiertes Übertragungsverfahren, das dem Internet zugrundeliegt.
- Telnet** Internet-Dienst, der es ermöglicht, sich in fremde Rechnersysteme einzuwählen.
- Upload** Das Gegenstück zum Download. Hier werden Daten vom Benutzer geschickt.
- Usenet** Übergreifende Bezeichnung für die Newsgrups.
- User** Der Benutzer eines Dienstes im Internet.
- WAIS** „Wide Area Information Service“. Suchdienst, der nach Informationen aller Art fahndet.
- WWW** „World Wide Web“. Hyperlink-System, mit dem man sich im Netz der Netze bewegen kann.

Produkt des Monats



NEU!
78,95

Entertainment

- AH-64 Longbow (d) 89,95
- Bleifuß (e/d) 54,95
- Bundesliga Manager 3 (d) 69,95
- Civilization 2 (a) 79,95
- Command & Conquer (d) 79,95
- Command & Conquer: Der Ausnahmestand 29,95

Draching My out in the World

- Crusader - No Remorse (d) 84,95
- Cyberia 2 (d) 79,95
- Der Planer 2 (a) 79,95
- Descent 2 (e/d) 79,95
- Diablo (d) 74,95
- Die Fugger 2 (d) 79,95
- Duke Nukem 3D (e/d) 74,95
- Dungeon Keeper (d) 79,95
- Earth Siege 2 (e) 79,95
- Earthworm Jim (d) 64,95
- F1 Manager 96 (d) 74,95
- Fantasy Genera (d) 69,95

- FIFA Soccer 96 (d) 79,95
- Johnny Bazzokato (e) 69,95
- Kingdom of Magic (d) 74,95
- Mechwarrior 2 (d) 79,95

Der Internet-Shop

- NBA Live 96 (d) 79,95
- Need for Speed (d) 79,95
- Pinball Wizard 2000 (d) 64,95

Angebot des Monats



NEU!
89,95

- Rebel Assault 2 (d) 84,95
- Riddle of Master Lu (d) 75,95
- Ripper (d) 79,95
- Rise 2 - Resurrection (e) 79,95
- Silent Hunter (d) 69,95
- Silent Thunder-The Revenge (e) 84,95
- TFX: EF2000 (d) 84,95
- The Dig (d) 79,95
- Tonn's Passage (d) 84,95
- Warcraft II (d) 79,95
- Wing Commander IV (d) 94,95
- Worms (d) 69,95

Infotainment

- Kurze Geschichte der Zeit (d) 89,95
- Le Louvre (d) 109,95
- MAX City Guide (d) 64,95
- Telefonbuch f. Deutschland (d) 27,95

Edutainment

- Astenx: Die große Reise (d) 69,95
- Janosch: Der kleine Tiger (d) 64,95
- Nur Großmutter und ich (d) 89,95

Kostenloses Katalog anfordern!

- Pocahontas (d) 109,95
- Stradwackius (d) 59,95
- Wellen, Wracks und Wassermänner (d) 89,95

Hardware

- Gravis Gamepad 39,95
- Joypad Phantom 2+ 44,95
- MS-Sidewinder 3D Pro 99,95

Tip des Monats



NEU!
59,95

Alle Preise in DM, zzgl. Versandkosten. Zahlung per Kreditkarte oder Nachnahme. Preisänderungen und Zwischenverkauf vorbehalten. Telefonische Bestellannahme Mo - Fr von 9-18 Uhr. Alle Angaben ohne Gewähr.

medionline GmbH • Postfach 730432 • 30553 Hannover • Fon & Fax 0180/5258686

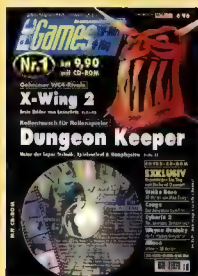
www.medionline.de

Jetzt die Knaller
der letzten
3 Monate
nachbestellen!

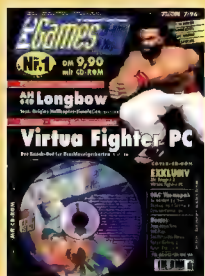
NACHBESTELLEN!



05/96



06/96



07/96

Meine Adresse: (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Bitte Gesamtbetrag per Verrechnungsscheck oder bar mit dem ausgefüllten Coupon an nachstehende Adresse schicken: COMPUTEC VERLAG, Isarstr 32-34, LESERSERVICE, 90451 Nürnberg.

Hiermit bestelle ich:

<input type="checkbox"/> PC GAMES 05/96 mit CD ROM	zu DM 9,90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 05/96 mit Diskette	zu DM 7,50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 06/96 mit CD-ROM	zu DM 9,90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 06/96 mit Diskette	zu DM 7,50	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 07/96 mit CD-ROM	zu DM 9,90	
<input type="checkbox"/> PC GAMES 07/96 mit Diskette	zu DM 7,50	
zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale		DM 3,-
GESAMTBETRAG		

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

COMPUTEC

Echt

abgefah'r'n!

Hier dreht sich alles um den F1-Manager



F1 Manager 96

Frage:

Für welches Team fährt Heinz-Harald Frentzen in der aktuellen Saison?

Und das gibt's zu gewinnen:

1. PREIS:

Ein Wochenende im Fohrsicherheitszentrum am Nürburgring für den Gewinner und vier Begleitpersonen - inklusive Übernachtungs- und Verpflegungskosten.

2. PREIS:

Eine Speedbrille (ca. 100,-) und ein Satz ... (ca. 20,-) (ca. 120,-)

Mitmachen

&

Gas geben

nur selber fahren ist schöner

Auch professionelle Formel-1-Piloten wie Heinz-Harald Frentzen haben ihr Fahrvermögen können im harten Training erworben. Dank unserer Fahrproben bekommen Sie die F1-Welt aus der Sicht eines Sportlers im härtesten Wettkampfsport und reagieren instinktiv richtig bei auftretenden Gefahren.

Damit auch Sie im täglichen Straßenverkehr sicherer werden, lädt Software 2000 Sie ein zu einem Intensivkurs im Fahrsicherheitszentrum Nürburgring. Hier üben Sie unter der Anleitung von erfahrenen Instruktionen optimale Brems- und Lenkmanöver und das richtige Verhalten bei Aquaplaning und Glätte. Lernen Sie aus der modernsten Schulungsstrecke Europas die Möglichkeiten und Grenzen Ihres Fahrzeuges kennen und werden Sie zum souveränen Teilnehmer im Straßenverkehr.

Franz Feh

Franz Feh, Geschäftsführer Fahrsicherheitszentrum Nürburgring

auto
motor
sport

Fahrsicherheitszentrum Nürburgring



Richtige Antwort per Post an:

Computer Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: F1 Manager 96
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

SOFTWARE 2000



Die Schummelsoftware

- ohne teure Zusatzhardware -

für PC-Spiele

Mit PC GAMES CHEAT können endlich auch die schwierigsten PC-Spiele geknackt werden. Dieses speicherresidente Hilfsprogramm auf CD-ROM bietet folgende Optionen:

■ Der Normal-Cheat-Modus...

...bietet satte 125 Trainer zu aktuellen Topspielen und zeitlosen Klassikern. Mit Hilfe des komfortablen Menüsystems läßt sich jeder gewünschte Cheat binnen weniger Sekunden auf einen existierenden Spielstand anwenden. Schnell, einfach und sicher!

■ Der Self-Cheat-Modus...

...steht Ihnen zur Seite, wenn Sie ein Spiel wider Erwarten nicht in der Liste finden sollten. Aufgrund der benutzerfreundlichen Menüführung läßt sich jedes Game, das mit speicherbaren Spielständen arbeitet, schnell und unkompliziert modifizieren.

■ Der Trainer-Cheat-Modus...

...legt während des Spiels eine Kopie des Speichers auf Festplatte ab. Das File wird dann nach „Lebenspunkten“, „Munition“, „Level“ und anderen Werten durchsucht. Veränderungen lassen sich anschließend mit dem menügesteuerten Programm realisieren.

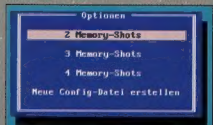
- manipulierbare Spielstände
- unendliche Leben
- unbegrenzte Energie



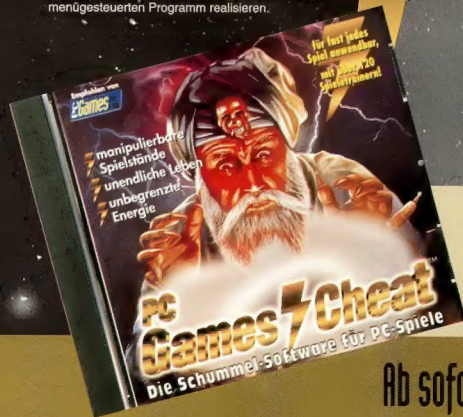
Aus einer Liste läßt sich komfortabel der benötigte Cheat auswählen.



Alle Optionen sind über ein Menü problemlos aufrufbar.



Unendliche Leben und unbegrenzte Energie über die Mem-Shot-Funktion.



- benutzerfreundliches Menüsystem
- mehr als 120 Spieltrainer auf CD-ROM
- eigene Trainer können erstellt werden
- ständige Updates auf der CD-ROM von PC GAMES

Ab sofort für nur **DM 29,95^{*)}** im Handel.

*) unverbindliche Preisempfehlung

COMING UP!

Die PC Games
Ausgabe 09/96
erscheint am
7. August 1996



AFTERLIFE

Formula One Grand Prix 2 verschiebt sich, Z verschiebt sich, Dungeon Keeper verschiebt sich, aber das Leben geht weiter - und zwar in Afterlife von LucasArts. Damit es in Himmel und Hölle nicht drunter und drüber geht, hat man Sie als Verwalter eingesetzt und erwartet von Ihnen möglichst schnell die ersten schwarzen Zahlen im defizitären Jenseits. Bei einem SimCity 2000-ähnlichen Look, abgedrehten Ideen und viel schwarzem Humor ist der Top-Hit eigentlich vorprogrammiert, oder etwa doch nicht? Was aus dem LucasArts-untypischen Strategiespiel letztendlich geworden ist, lesen Sie in der PC Games 9/96.

DUNGEON KEEPER

Kaum läuft das Spiel einigermaßen stabil und ist eigentlich reif für einen Test, schmeißt Bullfrog-Chef Peter Molyneux mal eben Teile des Konzepts um und verkündet: Sorry, Dungeon Keeper kommt einen Monat später. Und das, obwohl die Rollenspiel-Strategie-Fraktion der Redaktion bereits Nahrungs-Vorräte für nächtelange Netzwerk-Sessions im Dungeon angelegt hat. Sei's drum: In der nächsten Ausgabe erfahren Sie wirklich ALLES über Dungeon Keeper - welche Spielmodi es gibt, was die neu entwickelte 3D-Engine leistet und natürlich, ob das Programm einen Kauf wert ist.



CEBIT HOME

Deutschlands größte Entertainment-Messe (findet Ende August in Hannover statt) wirft ihre Schatten voraus. Viele wichtige nationale und internationale Spiele-Publisher sind in Hannover dabei und präsentieren ihre Highlights, die bis Weihnachten in den Regalen der Händler zu finden sein werden. Hier haben Sie die Gelegenheit, persönlich die versammelte Prominenz der Branche kennenzulernen. Auch die Redakteure der PC Games stehen Ihnen für ausgiebige Gespräche zur Verfügung. In unserem „Messe-Guide“, sagen wir Ihnen, wo Sie die vielversprechendsten Produkte finden und welche Aktionen rund um die „Game City“ geplant sind.



LANDS OF LORE 2

Aus der Glücksritter-Metropole Las Vegas in der Wüste Nevadas ist inzwischen auch ein PC-Spielerparadies geworden, denn hier wurden bei Temperaturen von 40° im Schatten einige der erfolgreichsten Titel aller Zeiten produziert.

Markus Krichel, unser Mann in den USA, besuchte die Westwood Studios und brachte jede Menge Infos und brandneue Screenshots mit. Im Rahmen



eines ausgiebigen Specials über die Command & Conquer-Macher plaudert er mit den führenden Köpfen der erfolgsverwöhnten Truppe und berichtet vom aktuellen Entwicklungsstand in Sachen Lands of Lore 2, C&C: Alarmstufe Rot und Blade Runner.

AUSSERDEM:

- **Crusader: No Regret** nähert sich der Fertigstellung. Der Review analysiert die Stärken und Schwächen des High-Tech-Actionspiels von Origin.
- Rechtzeitig zur Sommer-Olympiade in Atlanta wird der Markt von einer wahren **Sportspiele-Flut** erfasst. Wir testen u. a. die Neuerscheinungen von Centregold und Interactive Magic.
- **Terry Pratchett-Fans** treten bereits nervös von einem Fuß auf den anderen: Discworld 2 kommt! In Kürze gibt es erste Infos zur Story und zusätzliche Screenshots.
- **Formula One Grand Prix 2** und kein Ende: Was hat die Nachbesserung durch Geoff Crammond wirklich gebracht? Sie erfahren es in einem Test der endgültigen Version.
- **Blue Byte** legt die Karten auf den Tisch: In einem Preview stellen wir Ihnen die Features der actiongeladenen U-Boot-Simulation Schleifahrt vor.
- In der Tips & Tricks-Rubrik finden Sie den zweiten Teil der Komplettlösung zum Warcraft 2 Expansion Set - die Kampagne der Orcs in allen Einzelheiten.

DAS FINALE DER NORDLAND-TRILOGIE

Das Schwarze Auge

Schatten über Riva

Unverbindliche
49⁹⁵
DM
Preiseempfehlung

Etwas Unheimliches geht in der Küstenstadt Riva vor. Noch schützen die Stadtmauern vor den schrecklichen Orks, die zu Tausenden die Menschen in Aventurien bedrohen. Es liegt an Dir, mit einer handvoll mutiger Helden die Geheimnisse der Stadt und Ihrer Bewohner zu erkunden. Bringe Licht in die Hintergründe des orkschen Feldzugs und Sorge dafür, daß die grauenvollen Ereignisse ein Ende haben. Laß die Schatten nicht zur ewigen Dunkelheit werden. Riva erwartet Dich...

TopWare CD-Service AG • D - 68229 Mannheim • Markischer Str. 25 • Telefon 0621 4803-0 • Telefax 0621 4803-200

agol publishing



Ab September im Handel



Jetzt erhältlich

Das Schwarze Auge - Teil I + II

Unverbindliche Preiseempfehlung je CD-ROM

29,95 DM

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare.

Die Fugger

II

für PC
CD-ROM!

Um 1600 steht das einst mächtigste Handelshaus des Mittelalters vor dem Nichts. Durch politische Wirren sind alle Reichtümer verloren. Begeben Sie sich in die Zeit des Dreißigjährigen Krieges, in der Mord, Armut und die Pest Europa beherrschen. Lassen Sie in einer Welt des Handels, der Intrigen und der Politik das Imperium der Fugger wieder auferstehen.

**Jedwede
Macht sei dem,
der prallgefüllte
Thalersäckel sein
eigen nennen kann!**

- 30 Aufträge mit verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Spielzielen
- Verteilung der Aufträge durch dem Spiel beiliegende Auftragskarten
- Mehrspieleroption für bis zu 6 Spieler
- Aufwendige Animationen und SVGA-Grafiken in 2D und 3D
- Unterstützung der Spielatmosphäre durch Sprachausgabe und historischen Soundtrack
- Interaktives Kampfszenario bei Überfällen und Belagerungen
- Komplett in Deutsch

SUNFLOWERS

Im Exklusiv-Vertrieb von BOMICO
<http://www.bomico.com>

